BONUS: SUPERPLAKAT MASS EFFECT 2 / WIEŚCI O FINAL FANTASY XIII

GRY VIDEO I KONSOLE

STYCZEŃ 2010 / 01/2010

新 NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | WII

HEAVY RAIN

DESZCZYK CZY ULEWA? GRAMY!

\+

CONSOLES SPORTS LEAGUE W OGNIU PYTAŃ
ZIMA ŻYWYCH TRUPÓW
CRACKDOWN 2: NOWE KONKRETNE INFORMACJE
MOTYWY RELIGIJNE W GRACH VIDEO

BIOSHOCK 2

WRACAMY DO RAPTURE WRAZ Z PIERWSZYM BIG DADDYM

9 771505 820004 01
NR 130 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PLUS: JUŻ GRANE: ALIENS vs. PREDATOR oraz SPLIT/SECOND / ZRECENZOWANE: ZELDA: SPIRIT TRACKS, DARKSIDERS, SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES, GOD OF WAR COLLECTION, AVATAR i inne / ECHA JAPOŃSKIEJ PREMIERY FINAL FANTASY XIII

16
www.pegi.info

PlayStation.Network

WALCZYĆ MOŻE KAŻDY. ALE CZY POTRAFISZ DOWODZIĆ?

MAG

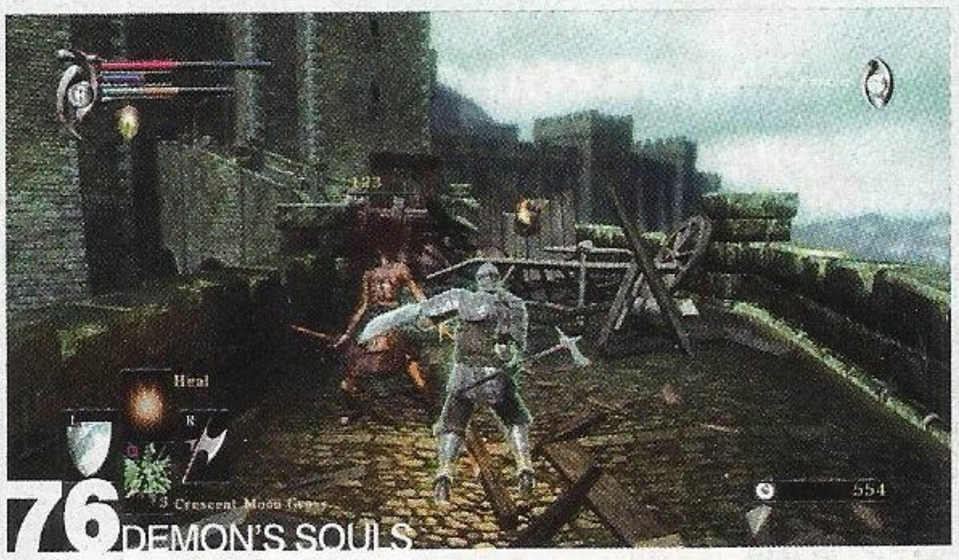
GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

To nie jest po prostu kolejny shooter. To wojna na całego. To do 256 prawdziwych graczy biorących udział w jednej grze. To żywe, oddychające pole bitwy, tak nieprzewidywalne, jak te w rzeczywistości. To zdobywanie prawa do kierowania kolejno drużyną, plutonem, a w końcu - całą armią. To MAG. Zacznij swą podróż do stania się dowódcą – już dzisiaj.

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

MENU // STYCZEŃ 2010



SPECJAŁ

032> CO Z TĄ PRZENOŚNĄ REWOLUCJĄ?
PlayStation Portable po raz kolejny pod lupą.

034> CRACKDOWN 2
Pierwsza część po latach doczekała się kultowego statusu. Szykuje się sequel!

038> ZIMA ŻYWYCH TRUPÓW
Przegląd zombiaków wszelakich na wesoło.

040> HEAVY RAIN
Sprawdzamy w akcji tę arcyciekawą grę.

044> WSZYSCY ŚWIĘCI
Motywy... Religijne... W grach? A jakże, pod lupą DrMaxa.

046> BIOSHOCK 2
Główne danie, czyli ponownie dajemy nura do Rapture.

NEWSFLASH

008> „NIE PRZERABIAM, NIE KRADNĘ”
Nowa akcja Microsoftu nabiera tempa.

010> ALIENS vs. PREDATOR
Już gramy w zaciszu redakcji!

012> FINAL FANTASY XIII
Echa japońskiej premiery i nowe informacje.

024> SPLIT/SECOND
Raport z pokazu tego, podobno, pogromcy Burnouta.

028> CONSOLES SPORTS LEAGUE
Konsolowe pro-granie po polsku. Megawywiad z polskimi animatorami przedsięwzięcia.

NEON I INNE

022> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

030> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Kroogera spojrzenie na świat graczy.

053> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na deser.

RECENZJE

054> BLAZBLU: CALAMITY TRIGGER
055> TEKKEN 6 /PSP
056> PRINNY: CAN I REALLY BE A HERO
056> STAR WARS BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON /PSP
057> MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
058> DARKSIDERS: WRATH OF WAR
060> MX vs. ATV REFLEX
061> STOKED
062> NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
063> SINGSTAR: MOTOWN
063> SINGSTAR: TAKE THAT
063> LIPS: NUMBER ONE HITS
063> DISNEY SING IT! POP HITS
064> GOD OF WAR COLLECTION
066> ROGUE WARRIOR
067> DARK VOID
068> JAMES CAMERON'S AVATAR
070> SHERLOCK HOLMES vs. JACK THE RIPPER
071> A BOY AND HIS BLOB
072> THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
074> PRO EVOLUTION SOCCER 2010 /WII, PS2, PSP
075> GYROMANCER
075> QIX++
075> PUZZLEGEDDON
075> CALL OF DUTY CLASSIC
075> PIXELJUNK SHOOTER
075> GRAVITY CRASH
076> DEMON'S SOULS
078> PHANTASY STAR 0
078> SIDESWIPED
078> TMNT: ARCADE ATTACK
078> STAR WARS BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON /NDS
078> COOKING MAMA 3
079> F1 2009
080> BUZZ! ŚWIAT QUIZÓW
081> ALIEN BREED EVOLUTION
082> SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
084> CSI: DEADLY INTENT
084> JAMES CAMERON'S AVATAR /WII
084> BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED
085> JU-ON: THE GRUDGE

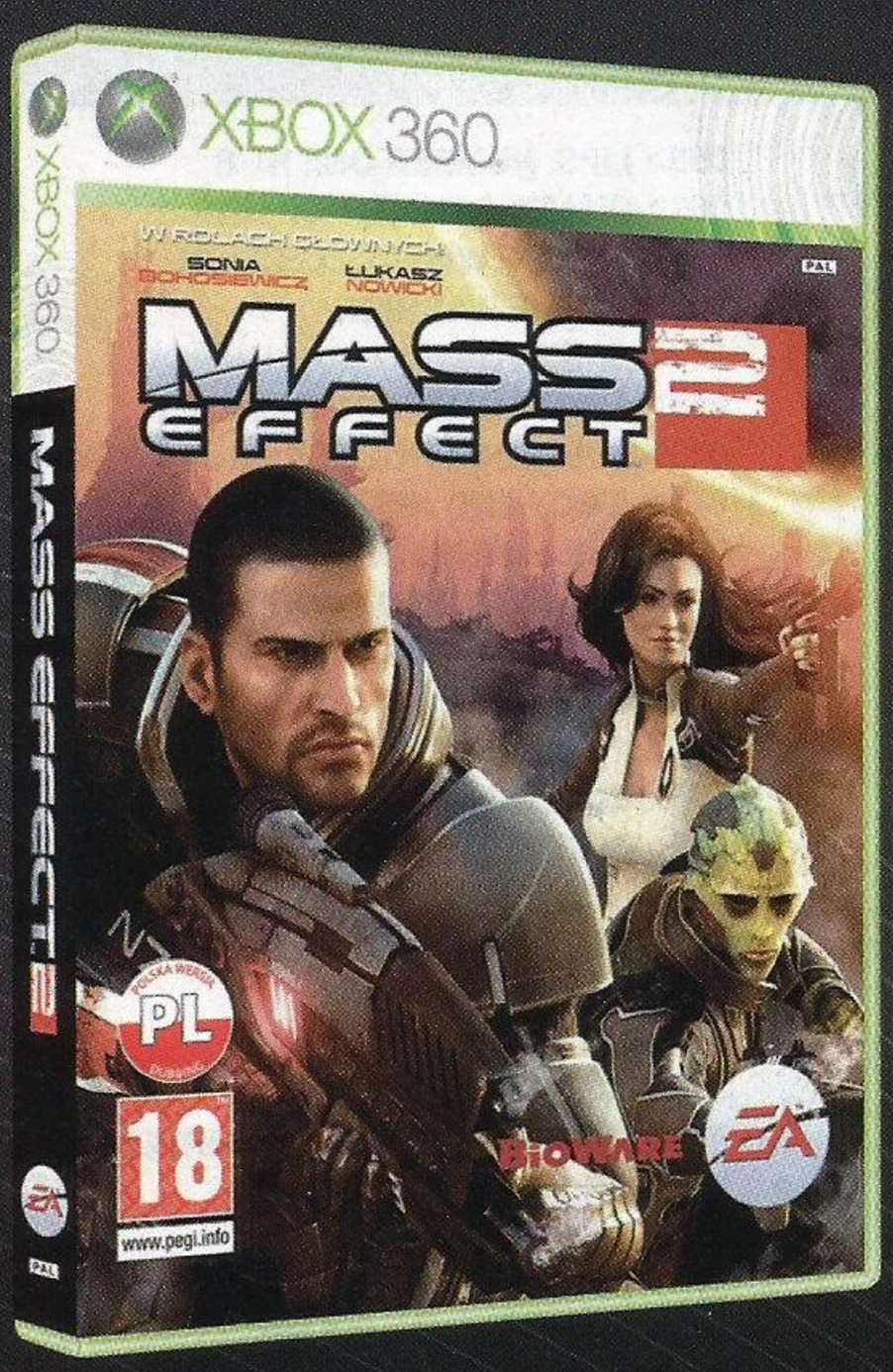
MASS EFFECT™

ZBIERZ ELITARNĄ DRUŻYNĘ

POKONAJ WROGA LUDZKOŚCI

NIKT NIE SPODZIEWA SIĘ, ŻE PRZEŻYJESZ TĘ MISJĘ.

Wszechświat nie jest już bezpieczny. Coś straszliwego czai się w mrokach kosmosu. I niszczy jedną kolonię ludzką po drugiej. Ty musisz podjąć próbę pokonania przerażającego wroga. Zbierz oddział najlepszych specjalistów z różnych ras i poprowadź go ku zwycięstwu. Przemierzaj najodleglejsze zakątki wszechświata aby zapobiec zagładzie naszej rasy. Niektórzy twierdzą, że to samobójcza misja. Pokaż im jak bardzo się mylą.



PREMIERA STYCZEŃ 2010

POLSKA WERSJA PL DUBBING

GRA W PEŁNEJ,
POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD I XBOX 360™

PL.MASSEFFECT.COM **BIOWORLD.EA.PL**

EA BioWare™ Corp XBOX 360 PC DVD ROM 18 www.pegi.info

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, logo Mass Effect, BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

radio eska

patroni medialni

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR

fabryka słów

partner wydania

„Pierwszy kandydat do gry roku 2010."
PSX Extreme

„Nie mogę się doczekać chwili, w której zatonę w tym barwnym uniwersum na kolejne kilkadziesiąt godzin. Będzie to jedna z najważniejszych premier w 2010 roku."
Neo Plus

W ROLACH GŁÓWNYCH:

SONIA BOHOSIEWICZ
JAKO OBIEKT ZERO

ŁUKASZ NOWICKI
JAKO KOMANDOR SHEPARD

W Rapture spadł deszcz

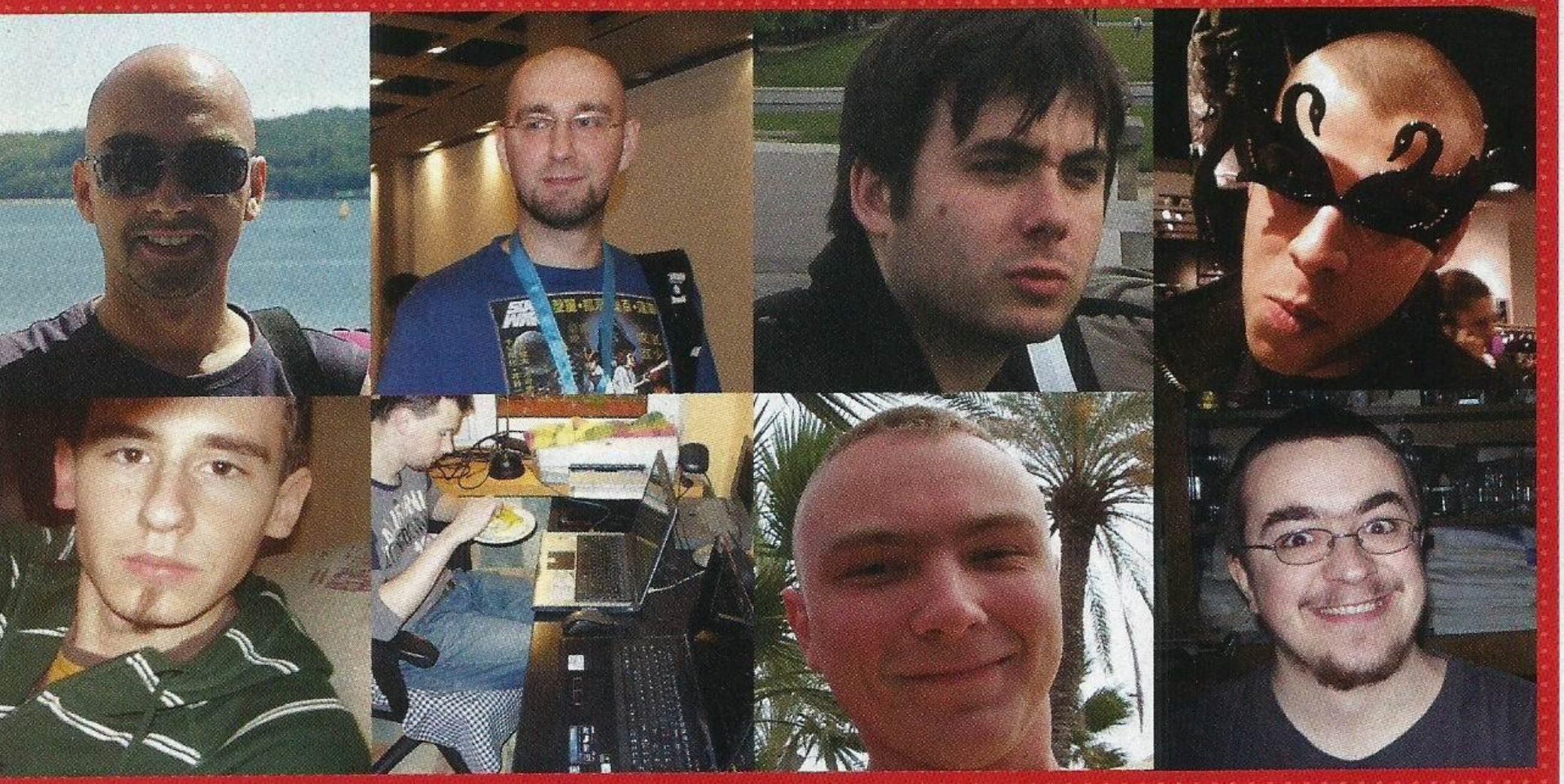
Z BioShock 2 i Heavy Rain witamy kolejny rok!

To może nie jest najlepsza gra na świecie, ale z siłą nuklearnej eksplozji wdarła się do mojej prywatnej dziesiątki gier wszech czasów. Mowa o japońskim wynalazku zwanym Demon's Souls, którego próżno szukać w Europie. Sony wydało tę grę w Japonii, Atlus w USA, na Stary Kontynent nikt nie chce jej ściągnąć. Na szczęście PS3 nie ma blokady regionalnej, więc z czystej ciekawości zaopatrzyłem się w amerykański import i... Stało się. Wsiąkłem na dobre. Dawno żadna gra mną tak nie sponiewierała, dawno nic nie weszło mi w taki sposób na ambicję. Nie pamiętam, w jakiej innej grze spędziłem pięć bitych godzin na pierwszym poziomie liżąc ściany, opukując zamknięte drzwi, harvestując dusze, by potem levelować postać... Tak wyobrażam sobie next-genowe Diablo; nie sztuka zrobić grę, w której to gracz jest postrachem lochów, a szkieletory padają na sam jego widok. Sztuka to – na przekór trendom upraszczającym wszystko, co możliwe – wydać taką, w której gracz jest, nazwijmy to po imieniu, kolejnym lamusem, który te lochy przemierza z nadzieją na złoto i chwałę, szkieletor byle pyknięciem może pozbawić go życia, a dopiero z czasem następuje nauka survivalu w świecie opanowanym przez demony. No dobra, po resztę zajrzycie do recenzji Gonza, ja ze swojej strony gorąco polecam ten tytuł. W ogóle mamy dość ciekawy miesiąc: gramy przedpremierowo w kilka wielce oczekiwanych hitów, recenzujemy prawdziwe tabuny tytułów, a i publicystyki nie brakuje – staramy się, by N+ było zróżnicowane i ciekawe pod względem materiałów. Jeśli macie jakieś sugestie, zawsze czekamy na Wasze opinie pod adresem redakcja@neo-plus.pl

Witamy w NEO+ nowego felietonistę – miejsce „Nuda Veritas" zajął dobrze znany wszystkim fanom gier video w Polsce Krooger z nową serią „Achievement Unlocked", w której zamierza zgłębiać... A zresztą – przekonajcie się sami na stronie 30.

Zapraszamy także do regularnych odwiedzin na NEOgo.pl – oprócz codziennej porcji świeżych newsów ze świata gier video znajdziecie tam liczne materiały uzupełniające artykuły w magazynie. W numerze piszemy o Heavy Rain, BioShock 2 i Aliens vs. Predator – jeszcze w styczniu, czyli przed premierami tych gier, pokażemy Wam więcej, także multimedia.

Miłej lektury i widzimy się za miesiąc - będzie się działo, bo zaczyna się poświąteczny wysyp hitów. Do przeczytania! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
damn its hard to be a gangster

Zamykamy ten numer jeszcze w starym roku, a o tym, jak ciężko zmobilizować się do pracy po kilku dniach nieróbstwa i obżarstwa zwanych dla zmyłki Świętami Bożego Narodzenia, a przed przerwą sylwestrową wie tylko ten, kto w te dni rześko człapie do roboty. Gdybyśmy jeszcze mieli jakiś lepszy do życia klimat, a nie: śnieg-pluchaśnieg-mróz i ciemno o 16. No ale taki już los mieszkańców środkowej Europy; muszą się balsamować od środka na choróbska i niepogodę. Byle z umiarem. Najlepszego!

MARCIN SIKORA // Marcellus
krwista poezja

Zazwyczaj powrót do gier sprzed lat, nawet stosunkowo niewielu, wiąże się z koniecznością przymknięcia oka, choćby tylko na posuniętą w latach grafikę. Ale nie w przypadku God of War Collection, czyli odświeżonej rzeźni na PS3. Świetny pomysł, świetne wykonanie, świetny aperitif przez GoW III. Mam nadzieję, że ten sposób odświeżania hitów się przyjmie. Teraz czekam na obiecane ICO i Shadow of the Colossus, które zwiastują nadejście kolejnego arcydzieła Team ICO, czyli The Last Guardian. To będzie piękny rok!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
od zera do pozera ;]

Gdy czytacie ten numer N+, ja drugi raz w ciągu trzech miesięcy jestem w Kanadzie. Pojechałem na trzy dni. Czyste szaleństwo, ale to właśnie kocham w tej robocie. Gdy sześć lat temu w grudniowym (#60) numerze NEO+ znalazłem swoje pierwsze teksty, byłem najszczęśliwszym człowiekiem pod słońcem. To nic, że nie były podpisane. A czy wiecie, że oficjalnie przyczyniłem się do powstania dokładnie połowy numerów naszego pisma? Ten jest 130., a w 65. Mielu zaistniał jako autor. Spełnienia marzeń w Nowym Roku!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
święta i po świętach

Sensacja!!! Zima znowu zaskoczyła drogowców! No cóż, to chyba tyle w kwestii globalnego ocieplenia, co nie? Nie żebym jakoś strasznie narzekał – szalejąca za oknem zawieja to pretekst dobry jak każdy inny, żeby zaszyć się w domu i nadrobić zaległości z wydanych w kończącym się roku gier. Wygląda na to, że to już ostatni gwizdek – wraz z początkiem 2010 nawiedzi nas lawina premier-uchodźców uciekających przed pogromem znanym jako Modern Warfare 2. Nudno nie będzie.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
rusted from the rain

Rok 2009 przeszedł do historii i dobrze mu tak. Tęsknić nie będę. Lepiej patrzeć w przyszłość, zwłaszcza że jest czego wypatrywać. Za rogiem czają się już No More Heroes 2, Red Steel 2, Zelda Wii, Monster Hunter 3, Metroid Other M i Mario Galaxy 2, a wymieniłem tylko tytuły na Wii, na którym przecież „nie ma w co grać". Niech jeszcze Sega zapowie drugiego Overkilla i będzie miodzio. Jeszcze jedno: pozdrowienia lecą do Marcina z Arkad.

GRZEGORZ BROL // Fax
jabłka i pomarańcze

Jak widzicie na zdjęciu, do pisania na neogo.pl potrzeba trochę sprzętu, ale to i tak nic w porównaniu z moim biurkiem w redakcji. Na początku grudnia ruszyliśmy z nowym serwisem, a chłopaki niezwykle ciepło przyjęli mnie u siebie na miejscu. Na razie poznaję okolicę, wiem już gdzie są chińskie zupki i najbliższa pizza. Tempo pracy w redakcji to prawdziwy Burnout, ale mając wsparcie ekipy N+ coraz zgrabniej wchodzę w zakręty. Boost i piszę dalej.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
frontdoor man

Jeśli końcówka roku to eden dla graczy, byłem w raju. Cały miesiąc to niekończący się maraton zaczynania i kończenia kolejnych tytułów, w które po prostu trzeba było sprawdzić. I tak lista zaległości jest pokaźna, ale przynajmniej udało się ją minimalnie ogarnąć. A wszystko to miesiąc przed premierą ostatniego, finałowego sezonu LOST – autorzy tak boją się spoilerów, że w zwiastunach nie ukaże się nawet sekunda nowego materiału. Chore? Wręcz przeciwnie, czekanie na nowy odcinek jeszcze nigdy nie było tak emocjonujące. Widzimy się w LA X...

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
kill 4 fun

Kurtka na wacie! Święta wzięły i się skończyły. Po podzieleniu się tradycyjnym pierogiem, oddałem się kilkudniowej rozpuście, odkrywając wewnętrzny spokój gdzieś pomiędzy legoludkami, tonami gnijącego mięsa i czułymi słówkami z Alistairem. Romans z Szarym Strażnikiem powoli mi się kończy, plastykowy Jones to tylko tak z przymusu, dla towarzystwa, ale Left 4 Dead 2 nie będę miał dosyć jeszcze długo. Gra roku 2009, istny designerski brylant!

Special Guest Stars: Blizzard Beast, Krooger, Quentin

Numer 130 // **styczeń** 2010
issn 1505-8204 // **index:** 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

2 – miliony egzemplarzy Borderlands znikło z półek sklepowych. A wszystkie mądrale w branży mówiły, że nikt tej gry nie kupi. To niemal połowa sprzedaży FIFA 10 (4,5 bańki), więc jest to wielki sukces, ale Borderlands raczej nie stanie się nowym Call of Duty, którego wszystkie odsłony zarobiły od 2003 roku ponad 3 miliardy dolarów (55 milionów sprzedanych kopii). Niemniej, życzymy powodzenia.

4 – miliony PS3 kupili Japończycy od premiery konsoli do dnia, gdy Final Fantasy XIII trafiło do sprzedaży. Tydzień później liczba ta wynosiła 250 tysięcy więcej, a nowego „fajnala" nabyło ponad półtora miliona osób. Jeśli FFXIII nie sprzeda PS3 w Japonii, to Sony może liczyć już tylko na Gran Turismo 5.

15 – lat (i jeden miesiąc) minęło od premiery PlayStation w Japonii. Przyznać się, kto pamięta, jakie znaczki były na przyciskach „power" i „open" w pierwszych modelach „szaraka"? A skoro mowa o rocznicach, dziesiąte urodziny obchodził również Quake 3. Gulash uczcił tę okazję pięćdziesięcioma szybko zdobytymi fragami w QuakeLive. You have taken the lead ;)

20 – procent mniej gier, czyli czterdzieści zamiast planowanych pięćdziesięciu, wyda Electronic Arts w 2010 roku. Możliwe, że nie będzie wśród nich Dead Space 2, chodzą plotki o przesunięciu premiery na 2011. EA na pewno nie wyda RAGE, którego z radością oddało ZeniMax.

799 – questów ukończył mieszkaniec Tajwanu, który jako pierwszy zdobył wszystkie 986 achievementów w World of Warcrat. Wiemy, że to gra pecetowa, ale „przejście" WoWa zasługuje na szacun braci konsolowej. Żeby nie było, my też gramy online, na przykład w betę Bad Company 2. Dorzuciliśmy się do łącznej puli ponad 45 milionów killi. Wiecie, jeden tryb, jedna mapa. Na kolana przed potęgą Battlefielda!

TONY PRINCE
MANAGER KLUBU NOCNEGO
THE BALLAD OF GAY TONY

grand theft auto™
Episodes From Liberty City

DWIE KOMPLETNE GRY THE BALLAD OF GAY TONY i THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON XBOX 360

JUŻ W SPRZEDAŻY
www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX LIVE

© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R* logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

„NIE PRZERABIAM, NIE KRADNĘ”

Rusza nowa akcja Microsoftu przeciwko przerabianiu Xboksów

MICROSOFT JUŻ W LIPCU ZAPOWIADAŁ ROZPOCZĘCIE WOJNY Z PIRACTWEM. WŁAŚNIE RUSZYŁA AKCJA „NIE PRZERABIAM, NIE KRADNĘ”, DO KTÓREJ DOŁĄCZYŁ SERWIS ALLEGRO

Jeśli tuż przed świętami przeglądaliście największy internetowy serwis aukcyjny w Polsce i zetknęliście się z ofertami przerobienia konsoli Xbox 360, na pewno zdziwiło Was jak mało jest ich w porównaniu z wcześniejszymi miesiącami. To efekt działań polskiego oddziału Microsoftu, który porozumiał się z Allegro w sprawie usuwania takich aukcji. Dlaczego? Bo w świetle prawa autorskiego przerabianie konsol jest nielegalne. Po raz pierwszy dowiedziały się o tym osoby, które przyjechały w lipcu do Giżycka na Xbox Fun Day 2009. Poprosiliśmy Jakuba Mirskiego z Microsoftu o odpowiedź, dlaczego właśnie na tej imprezie postanowili poruszyć tę kwestię. Jak się okazało, chodziło o to, by ***„najbardziej zaangażowanych polskich graczy”*** powiadomić o tym, że przerabianie jest nielegalne i osoby oraz firmy trudniące się tym procederem będą ścigane. Oni mieli później rozpocząć dyskusję w polskim internecie na temat modyfikowania Xboksów.

Zapytaliśmy rzecznika prasowego Komendy Wojewódzkiej Policji w Opolu, nadkomisarza Macieja Milewskiego dlaczego przerabianie Xboksów jest nielegalne. Chodzi o to, że: ***„W tych urządzeniach zmieniany jest Flash w napędzie optycznym, a przez ten zabieg cd-rom staje się narzędziem niedozwolonym w świetle Art. 118&#185 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83). W świetle polskiego prawa również posiadacz zmodowanej konsoli, czyli „niedozwolonego urządzenia” popełnia przestępstwo, za które grozi kara grzywny, ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku”***.

Co ciekawe, to nie Microsoft wyruszył na krucjatę przeciwko piratom, a policja. Ochrona praw autorskich to ważny temat w Unii Europejskiej, a że Polska jest jej członkiem, dłużej nie można tego problemu ignorować.

Policja wysłała do MS prośbę o wystawienie wniosków o ściganie. Podobno do połowy 2009 roku wystawiono osiem takich wniosków, podczas gdy w 2008 liczba ta wynosiła... Zero. Nic dziwnego, że osoby oferujące przeróbki czuły się na Allegro bezpieczne. Teraz to się zmienia: ***„Przerabianie konsol do gier jest łamaniem prawa w myśl prawa autorskiego. Osoba, która oferuje swoje usługi w zakresie modyfikacji, niezależnie od motywacji, popełnia czyn karalny.”*** – mówi nadkom. Milewski i podkreśla – ***„Oczywiście policjanci monitorują portale aukcyjne, w tym Allegro, dlatego też osoby chcące wystawiać do sprzedaży takie przerobione konsole, muszą się liczyć z naszą reakcją. Za taką działalność grozi kara grzywny, ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat trzech”.***

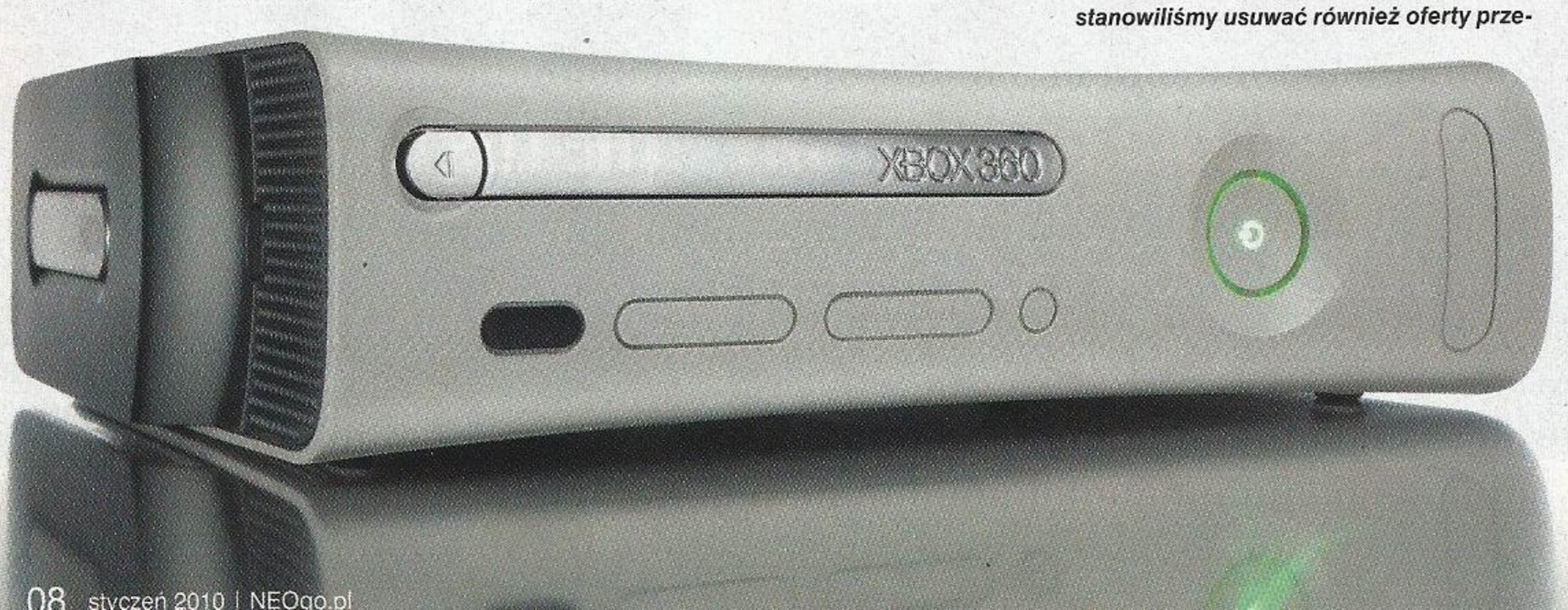
Microsoft nie wystawia dział przeciwko ludziom, którzy postanowili przerobić swojego Xboksa, dużo ważniejsza jest walka z osobami oraz firmami oferującymi takie usługi. Tajemnicą poliszynela jest przerabianie oraz naprawianie zmodowanych konsol przez sklepy z grami, które w ten sposób zarabiają na X360. Bo przecież nie na grach, które mało kto kupuje, skoro można bardzo łatwo i tanio przerobić konsolę.

Zniknięcie tego typu ofert z serwisu aukcyjnego to jednak nie zasługa policji, a samego Allegro, które zostało partnerem akcji Microsoftu „Nie przerabiam, nie kradnę”. Ma ona na celu nie tylko ograniczenie tego procederu, ale również zwiększenie świadomości społeczeństwa; wyczulenie ludzi na to, że modyfikowanie Xboksów oraz kopiowanie gier jest nielegalne i odbija się na kondycji polskiego rynku gier. ***„W ten sposób chcemy wyeliminować ze swoich stron oferty pozwalające na przerabianie konsol firmy Microsoft. Jesteśmy przeciwni tego typu praktykom.”*** – mówi PR Manager Allegro Patryk Tryzubiak – ***„Allegro od lat zabrania sprzedawania za swoim pośrednictwem nielegalnego oprogramowania. Teraz postanowiliśmy usuwać również oferty przerobienia konsol firmy Microsoft pozwalające na korzystanie z nielegalnego oprogramowania. W ten sposób chcemy przyczynić się do rozwoju polskiego rynku gier na konsole. Tylko skuteczna walka z pirackim oprogramowaniem może wpłynąć pozytywnie na rozwój tego segmentu rynku.”*** – dodaje.

W połowie stycznia ruszy strona internetowa akcji „Nie przerabiam, nie kradnę”, na której każdy zainteresowany znajdzie między innymi informacje o tym, jak piractwo negatywnie odbija się na wysokości cen gier, a także jak zmieniłby się rynek i jak wyglądałyby premiery nowości i jakie wypasione byłyby promocje, gdyby gracze masowo kupowali oryginały. A jakby ktoś miał wątpliwości („kupiłem konsolę, jest moja i mogę z nią robić, co chcę”), na stronie znajdzie odpowiednie artykuły prawa autorskiego z komentarzem prawnika, który zjadliwym językiem wytłumaczy, dlaczego przeróbki są nielegalne.

„Decyzja o wprowadzeniu zakazu wystawiania tego typu ofert w naszym serwisie ma przede wszystkim przynieść korzyści graczom. To właśnie piracki oprogramowania hamuje rozwój rynku gier konsolowych w Polsce.” – mówi Patryk Tryzubiak z Allegro. I dodaje: ***„Firmy produkujące i wydające nowe tytuły tracą na piractwie, a co za tym idzie, muszą ograniczać budżety na nowe produkcje. Największymi stratnymi w tej historii zawsze są gracze. Dlatego naszym zdaniem tak ważne jest eliminowanie rynku przerabiania konsol. Tylko w ten sposób możemy doprowadzić polski rynek do zachodnich realiów.”***

Już od miesiąca Allegro systematycznie usuwa oferty przerabiania konsol Xbox 360. Do akcji „Nie przerabiam, nie kradnę” dołączą najwięksi dystrybutorzy gier w Polsce, na stronie ruszy konkurs, pojawią się także wypowiedzi znanych dziennikarzy branżowych. Trudno przewidzieć, jaki akcja przyniesie skutek, ale najważniejsze jest to, że Microsoft przeszedł od słów do czynów, co miejmy nadzieję, odbije się pozytywnie na polskim rynku gier. O postępach akcji będziemy informować na NEOgo.pl. //**Mielu**



szukaj łakomych kąsków

ponad 500 przecenionych produktów!

-20%

-30%

-50%

więcej na www.ultima.pl

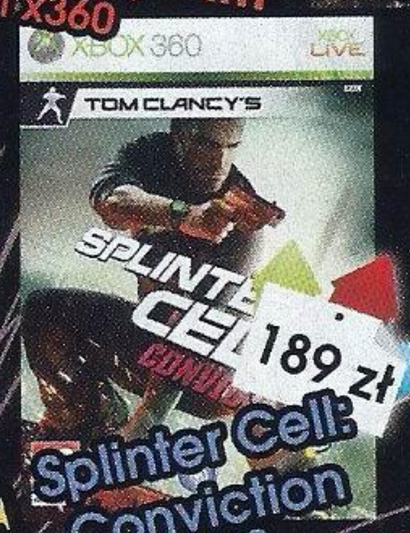
Pre-orderyy

gorące wyprzedaże

Final Fantasy XIII
PS3 i x360

Dante's Inferno
+ bonus
PS3 i x360

Mass Effect 2 PL
+ bonus!

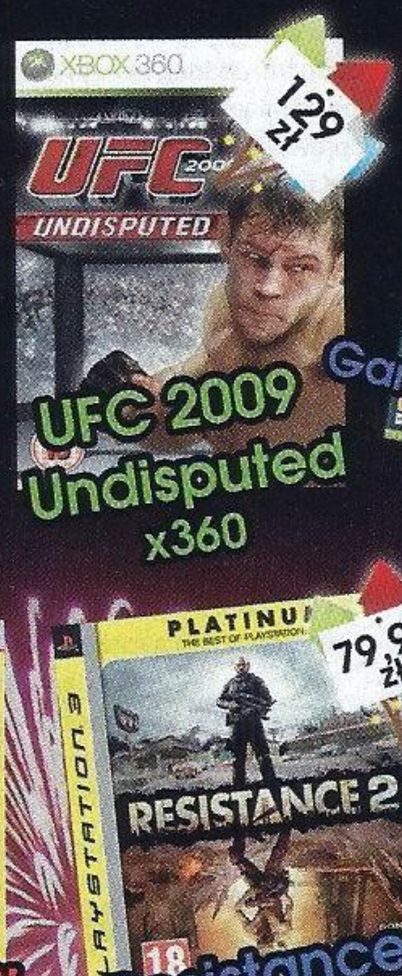


Splinter Cell:
Conviction
x360
tylko u nas, dodatkowa
broń, komiks, bonus dva

Alpha Protocol
PS3 i x360

Fallout 3
Edycja Kolekcjonerska x360
dostępna również na PS3

Silent Hill
Homecoming
PS3



UFC 2009
Undisputed
x360

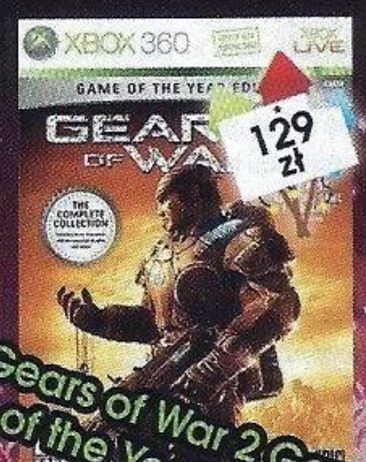
Fable II:
Game of the Year Edition
x360

Guitar Hero III Legends
of Rock + kontroler gitara
x360 (dostepna również
wersja na PS3)

Bayonetta
PS3 i x360

inFamous PL
Platinum
PS3

Resistance 2
Platinum
PS3



Gears of War 2 Game
of the Year Edition!
x360

PSP GO Czarna

Zestawy:

PlayStation 3 Slim
250GB! + Fifa 10

Xbox 360 Premium
HDMI 60GB
Halo Pack!

Nintendo Wii +
zestaw 5 gier Wii Sports!

ULTIMA.pl
Świat Elektroniki Rozrywki

punkt sklepowy (0-22) 624-78-16
biuro (0-22) 485-52-11
ultima@ultima.pl

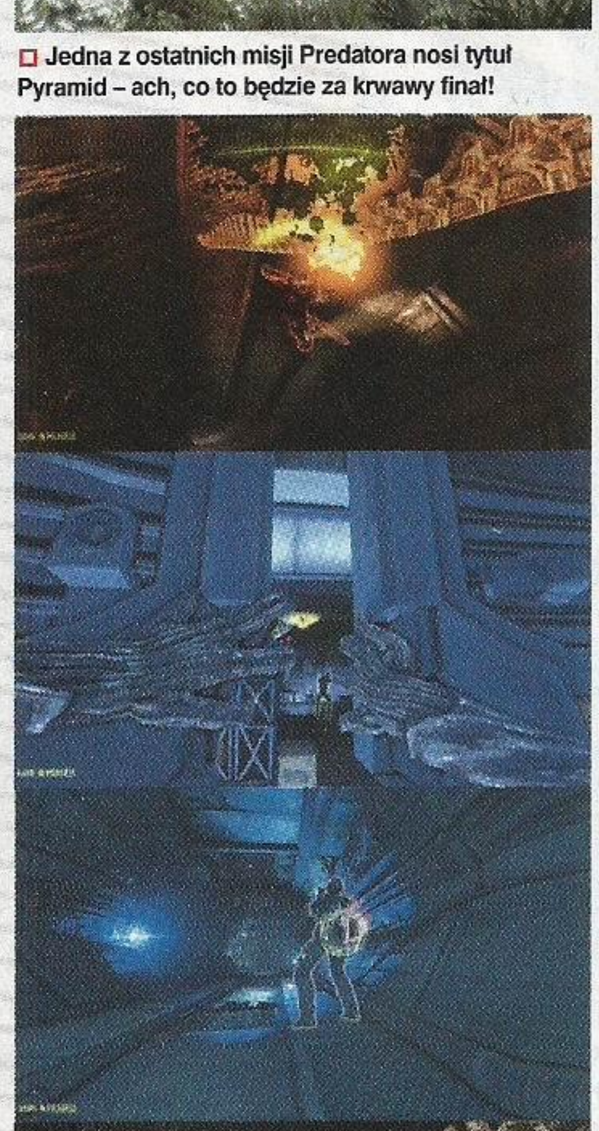
www.ultima.pl

JUŻ GRANE!

ALIENS vs PREDATOR

Wiemy jak to jest z tym kosmosem i krzykiem

Jedna z ostatnich misji Predatora nosi tytuł Pyramid – ach, co to będzie za krwawy finał!



Przepis na danie z człowieka jest prosty, gorzej ze składnikami. Na szczęście Marines dostarczają pokaźne zasoby jęzorków, żołądków i wątróbek.

Najwyraźniej nie bez powodu showbiznes uwielbia etykietkę „powrót do korzeni" i opatruje nią każdy produkt, który nawiązuje do udanych przedsięwzięć z przeszłości. Oprócz tego, że to chwytliwe hasełko, Aliens vs. Predator pokazuje, że jest także... Prawdziwe? Rebellion w ostatnich latach zostało zepchnięte na margines developerów, chłopaki byli zatrudniani do mniejszych projektów, bardzo bezpiecznych z punktu widzenia wydawców. Nie trzeba być Michaelem Pachterem, żeby wiedzieć, jak to się kończyło. Sporo solidnych, ale przeciętnych gier i rosnąca ambicja studia, by jeszcze raz udowodnić, że wiedzą co w układach scalonych kart graficznych piszczy. A piszczą początkujący Marines, syczą ranieni Obcy i charczą Predatorzy nad zwłokami swoich pobratymców.

EJ, SŁYSZAŁEŚ COŚ?

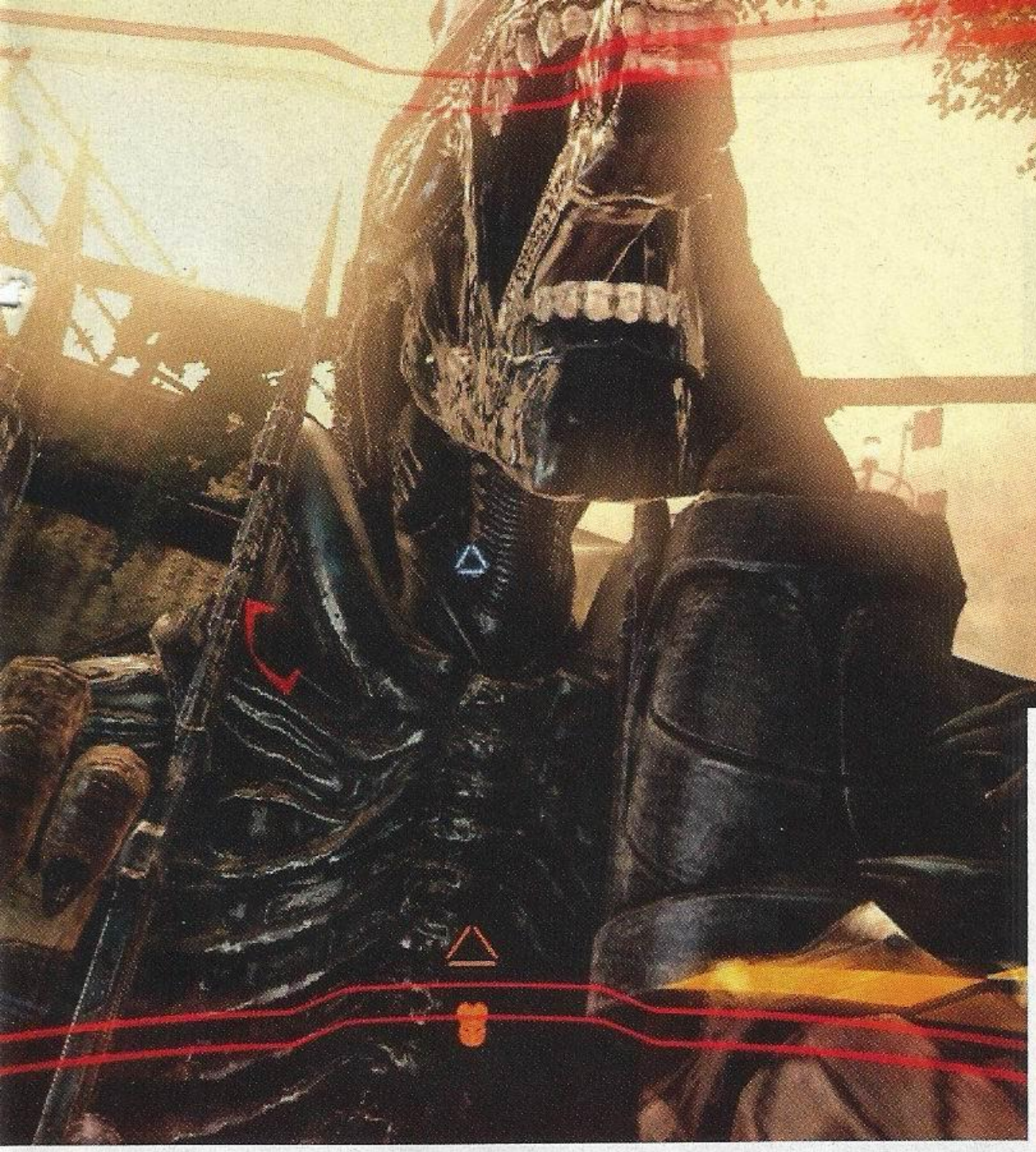
Wcielanie się w Marines i nerwowe wypatrywanie czegokolwiek na czujniku ruchu w grze sprzed dekady, obrosło niesamowitą legendą. Faktycznie było klimatyczne i dusza spoczywała na ramieniu, ale jakoś nie przypominam sobie, bym się bał, jak przy niektórych horrorach. Podobnie jest tym razem, dość długo pozostałe rasy nie pojawiają się wprost przed oczami, choć dobrze wiemy, że gdzieś tam są. Że mrok korytarzy i chybotliwe światło to ich sojusznik, a naszym jest jedynie leciwa latarka i... Pistolet. Później oczywiście można korzystać z karabinu, shotguna i wypchanego sytością miotacza ognia, ale trzeba być przygotowanym, by pierwsze ataki odeprzeć zwykłym gnatem. Niezbyt pocieszająca myśl, uczucie niepokoju potęguje cykliczne „klepanie" czujnika ruchu, a kiedy zaczyna wskazywać, że w pobliżu coś biega, można poczuć się nieswojo. To całkowicie liniowa pozycja, co najdobitniej widać właśnie w kampanii Marines. W jednym miejscu trzeba zresetować system na jakiś czas wyłączając oświetlenie, w innym hakowanie komputera zajmuje dłuższą chwilę, a jak na najbardziej drapieżną formę życia, Xenomorphy doskonale wyczuwają te momenty. Autorzy świetnie bawią się miejscówkami, co prawda nie widziałem wszystkich, ale akcja w holograficznej dyskotece z mocną muzyką nadaje się do spotkania z Obcymi wprost idealnie. Żołnierze potrafią zablokować jeden cios, mogą też z piąchy wyjechać wrogiej rasie i na chwilę unieruchomić jej przedstawiciela. Nie da się jednak ukryć, że mimo całej techniki i broni, ludzie mają ponownie najbardziej przekichane i w kampaniach pozostałej dwójki służą raczej jako dostarczyciele krwi i flaków, opcjonalnie nosicieli i trofeów.

EKSPLOZJA ŻRĄCEGO KWASU

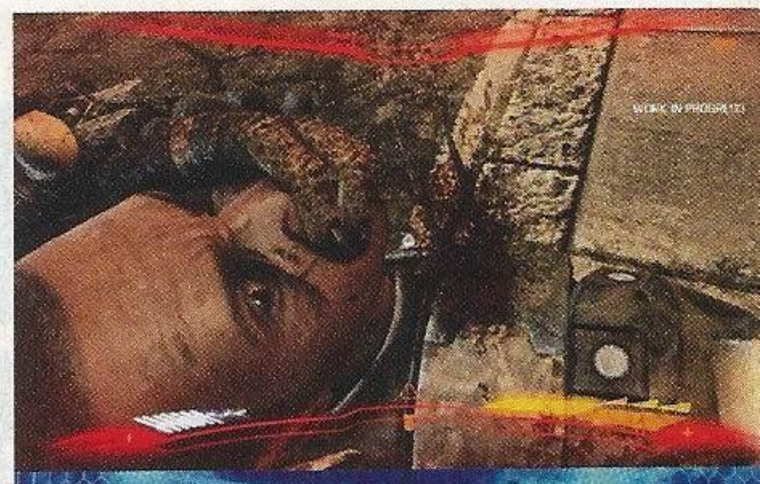
O uniesieniach przy kierowaniu poczynaniami Obcego rozpisywał się zooltar, nie sposób się z nim nie zgodzić i pozostaje dodać, że kampania singleplayer czyni z tego maksymalnie duży użytek. Z uciechą napawałem się przerażeniem ludzi, złowieszczym sykiem rozdzielałem grupę, a potem błyskawicznie dobiegałem do samotnej ofiary i ucinałem jej głowę. Nie bez przyczyny AvP będzie „tylko dla dorosłych", z dużym zaskoczeniem obserwowałem samobójstwo naukowca, który wolał strzelić sobie w łeb niż zostać nosicielem nowego Obcego... Oprócz cichego ataku, Xenomorph ma do dyspozycji lekki cios górnymi kończynami albo mocniejszy ogonem. Jednak nie warto angażować się w takie wymiany, bo Marines spluwami dość szybko sprowadzają do parteru.

Kampania Obcego jest najlepsza także z innego powodu – poznajemy go jako małego schwytanego przez ludzi Aliena, a trening kończy się sprawiedliwą ucieczką z laboratorium i rozpoczyna etap polowania. Świetnie zrealizowano sam początek gry, kiedy udane eksperymenty naukowcy kwitują cmoknięciem, że to taka sprytna forma życia, że tyle rozumie i szybko się adaptuje. Nawet nie wiedzą, jak szybko będą mieli okazję się przekonać, że oprócz wyłączania światła, Obcy do perfekcji opanował także sztukę chodzenia po suficie. Rebellion w tym aspekcie stanęli na wysokości zadania, nie mam wątpliwości, że w ich żyłach płynie żrąca, zielona maź i dlatego tak dobrze wychodzą im gry spod szyldu AvP. Przytrzymanie

Łowca potrafi zalokować się na Obcym i zaatakować nawet z daleka, ale Alien jest często szybszy niż technika.



INFO
DEVELOPER: REBELLION
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 19 LUTEGO
KONSOLA: X360, PS3



□ Design jak zawsze w przypadku Obcych jest bezbłędny, ale AvP to także pokłady niezmordowanego klimatu w wydaniu „the best of".

spustu sygnalizuje grze, że chcemy sobie zmienić perspektywę postrzegania sufitu, a całość działa płynnie i absolutnie w każdym miejscu. Nie zajęło mi to dłużej niż minutę, a śmigałem jak tylko chciałem ochoczo korzystając z biegu, który w wykonaniu Obcych bije na głowę wyczyny Usaina Bolta i Leo Messiego.

BRUTALNA SIŁA KONTRA WYSMAKOWANIE

Krwistą wisienką na torcie z kwasem zamiast bitej śmietany i ludzkimi kośćmi w miejscu świeczek jest historia Predatora. Łowca za każdym razem pojawia się z przytupem i wprowadza zamieszanie we wrogie szeregi. Autorzy stopniowo pokazują nam świeżaka, który dopiero uczy się fachu i trochę czasu minie zanim dostanie w swoje łapy słynny dysk.

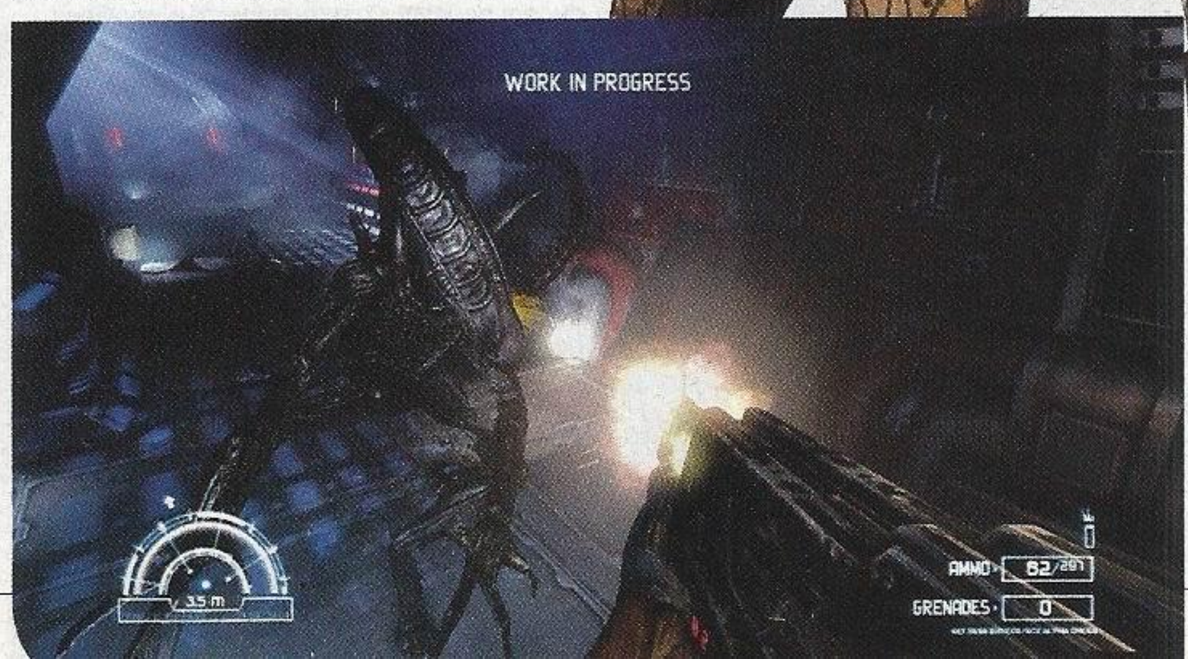
Od razu uprzedzam dwa fakty – tak, dysk kopie dupę i nie, nie dane mi było pobawić się równie sławną włócznią. Specjalnie dla Predatora przygotowano zadanie w dżungli, co moim zdaniem jest wyraźnym ukłonem w stronę pierwszego filmu, a poza tym po prostu wygląda świetnie i stanowi urozmaicenie dla pozostałych kampanii.

Wszelkie gadżety wypadają cudownie, termowizja działa jak należy, skoki są odpowiednio animowane, choć można dostać się tylko w miejsca przewidziane przez twórców. Nie ma problemu, gdy spokojnie planujemy atak, gorzej kiedy trzeba ukryć się przed ogniem Marines. Polowanie Obcym przyniosło mi najwięcej dzikiej, zwierzęcej dumy, muszę jednak pochwalić akcje Predatora.

KRWISTĄ WISIENKĄ NA TORCIE Z KWASEM ZAMIAST BITEJ ŚMIETANY I LUDZKIMI KOŚĆMI W MIEJSCU ŚWIECZEK JEST HISTORIA PREDATORA

□ Niektóre sceny są tak brutalne, że aż przykucnąłem z wrażenia. Brawa dla autorów.

Wypłoszenie ofiary, podejście z kamuflażem i wyciągnięcie głowy razem z kręgosłupem – tak właśnie spędzałem ostatnie Święta. Zabawa zaczyna się, gdy na plac boju przybywają Xenomorphy, bo walka z nimi to już nie przelewki. Szczególnie kiedy trzeba przeżyć szarżę małego stadka Obcych, wtedy laser na ramieniu okazuje się nieoceniony, bo potrafi w sekundę wykonać eksperyment kwasowej sublimacji. Bezpośrednie starcie jest wymagające, bardzo łatwo stracić w nim życie albo stać się nosicielem.



ŻYŁA ZŁOTA, CZYLI KWASU

Połączenie światów Aliena i Predatora jest pomysłem równie chorym, co niektóre komiksowe crossovery, ale jednocześnie geniusz tego miksu wiele osób przerasta. Oba filmy nie wyrosły ponad przeciętność, gry osadzone w tych znakomitych światach także ostatnio słabują. Nadzieje budzi przyszłość, bo Robert Rodriguez nadzoruje pracę nad Predators będącym bezpośrednim sequelem „jedynki" wymazującym Predatora 2 oraz filmy AvP. Premiera już w lecie! Jeśli chodzi o gry, to przed nami co najmniej świetna pozycja od Rebellion, a później Gearbox dostarczy FPS Aliens: Colonial Marines ze scenariuszem od speców pracujących nad wybitnym serialem Battlestar Galactica. Ten rok będzie stał pod znakiem wrzasku w kosmosie. Aaaaa!!

Predalien pojawia się w grze, ale kod niestety zaraz potem się bezczelnie urywał, więc oprócz tego, że ma fachowy design, nic więcej nie mogę napisać. Historia nie zdążyła się w becie zazębić, jedynie pojedyncze wydarzenia obserwowałem z perspektywy każdej rasy, ale nie mam żadnych wątpliwości, że będzie epicka. I mam nadzieję, że niekrótka, bo poszczególne rozdziały szybko się kończyły i jest ryzyko, że całość pęknie jeszcze szybciej niż Modern Warfare 2.

Do premiery pozostało bardzo mało czasu, nawet mimo napisu „work in progress" mogę uspokoić, że jest na co czekać. Co prawda długie loadingi i liniowość trochę przeszkadzają, jednak zadałem sobie w końcu pytanie czy widziałem lepszą grę z Alienami i Predatorami. No więc nie widziałem. A grałem we wszystkie.

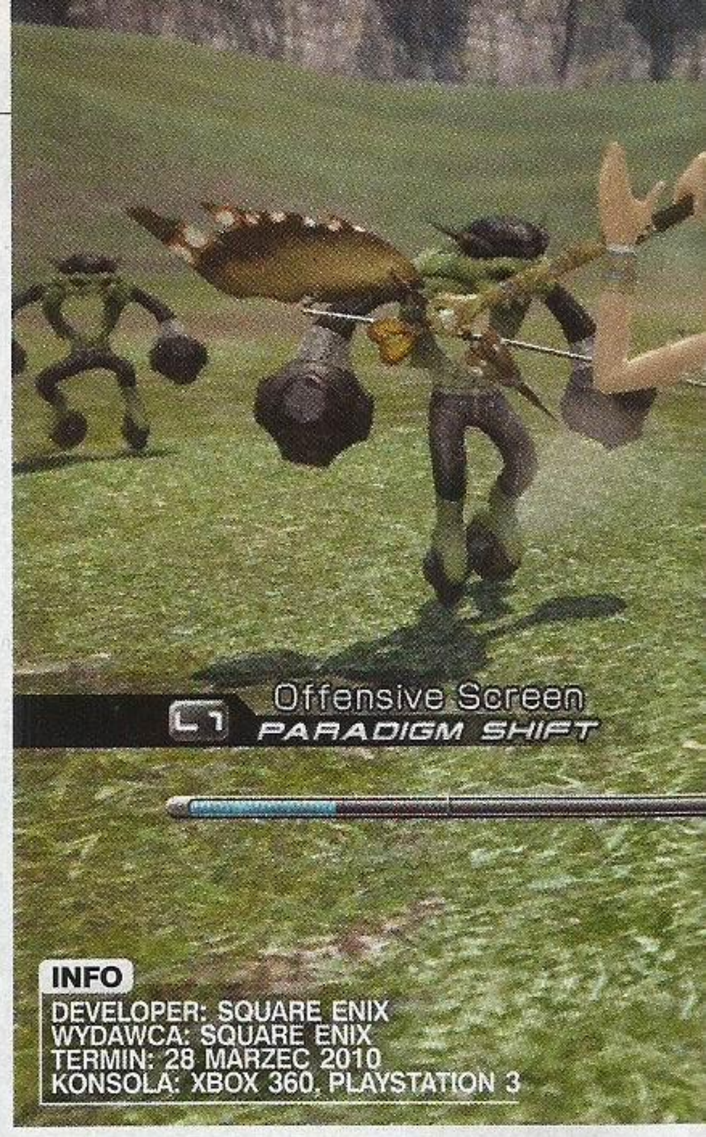
//Gonzo

WIĘCEJ O Aliens vs Predator W STYCZNIU NA NEOGO.PL

FINAL FANTASY XIII

Z zazdrością patrzymy na Kraj Kwitnącej Wiśni

Fani jRPG w Japonii kolejny raz ustawili się w gigantycznych kolejkach przed sklepami i pierwszego dnia zakupili ponad milion egzemplarzy Final Fantasy XIII. Najwyraźniej nie odstraszyła ich ocena w japońskim magazynie Famitsu, która wyniosła „zaledwie" 39/40 punktów. W tym roku czterdziestkę zdobyły już cztery gry – Monster Hunter 3, Dragon Quest IX, Bayonetta i New Super Mario Bros. Wii. Nintendogs również zgarnęło parę lat temu maksymalny wynik, więc czy to oznacza, że psiaki są lepsze od FFXIII? Z odpowiedzią na to pytanie poczekamy do marca, gdy zobaczymy europejską wersję, a tymczasem zapraszam Was na porcję nowych informacji o Trzynastce.



Platforma ma znacznie? Obrazki pochodzą z PlayStation 3. Xbox 360 ma dostać równie piękną grafikę, ale Square Enix przyznało, że obraz i dźwięk muszą zostać skompresowane, by dane zmieściły się na DVD. Ponoć różnicy w jakości nie będzie. Nadal też nie wiadomo ile płyt potrzebuje FFXIII na X360.

TO, CO NAJWAŻNIEJSZE

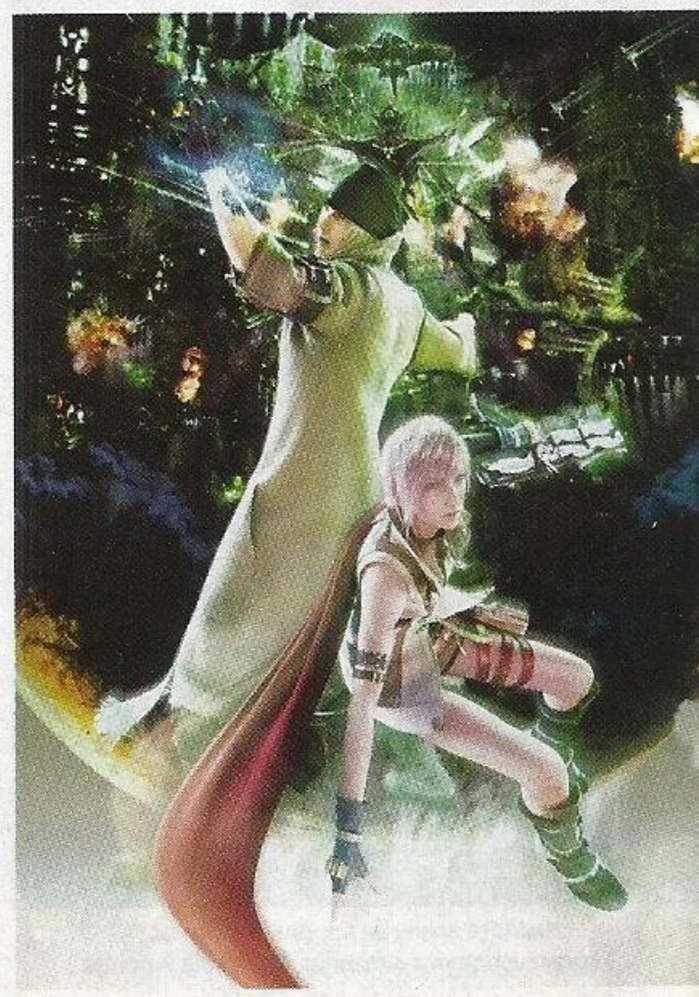
Zacznijmy od... majtek. Tak, bielizna w Japonii to temat kultowy, więc od czego zaczęli rozgrywkę gracze z Kraju Kwitnącej Wiśni? Od takiego ustawienia kamery, by sprawdzić majteczki wszystkich bohaterek. Pady opadają, ale co kraj to obyczaj. Temat podchwyciły wszystkie serwisy na świecie, pokazując odpowiednie ilustracje, ale nikogo tutaj nie potępiam. Pisałem o tym i ja na neogo.pl, więc najważniejszy news odnośnie Final Fantasy XIII to kolor bielizny dziewczyn. Jednak polscy gracze na pewno chcieliby poczytać o nowych bohaterach, zmianach w systemie walki i oprawie graficznej. Ta ostatnia nie zmieniła się od czasu wersji demonstracyjnej, przynajmniej jeśli chodzi o początek gry. Trochę to dla mnie niezrozumiałe, bo już kolejny poziom prezentuje się o niebo lepiej, więc na dzień dobry dostaniemy te same błędy, które opisywałem we wrażeniach z dema. Jednak o dwuwymiarowych tłach i niezbyt ładnych łączeniach tekstur szybko się zapomina. Dlaczego? Nie chce nikomu psuć zabawy, więc napiszę tylko, że gdyby Square Enix pociągnęło demko jeszcze przez chwilę, to zobaczylibyście olbrzymią eksplozję niszczącą wszystkie linie kolejowe i tajemnicze wieże. Kto do niej doprowadził? Wina spada na głównych bohaterów. Ciężko ten temat ogarnąć fabularnie, jeżeli nie zna się japońskiego, ale najważniejsze, że chwilę po wybuchu całe otocznie zamarza, tworząc przepiękny, krystaliczny poziom. I o ile mogłem mieć uwagi do początku gry, tak tutaj zbierałem szczękę z podłogi. Nawet jeśli Square Enix nie ma takich technicznych umiejętności, jak ekipa Naughty Dog, to FFXIII ze swoją fantazją projektów zostawia daleko w tyle Uncharted 2: Among Thieves. W końcu tytuł zobowiązuje.

Ukończenie gry ma ponoć zająć 50-60 godzin. Fani pewnie dociągną do setki, ale prawdopodobnie zobaczymy pierwsze w historii serii DLC (nie licząc FF X-2). Osobiście nie będę miał nic przeciwko temu, tylko nie wycinajcie gotowych poziomów, a przygotujcie nową zawartość.

SPORO NOWOŚCI POJAWIA SIĘ W SYSTEMIE WALKI. PRZEDE WSZYSTKIM PRZYWITAJCIE SIĘ Z ROLAMI, KTÓRE DZIELĄ SIĘ NA SZEŚĆ TYPÓW. SYSTEM PRZYPOMINA FF X-2 (CHOĆ BEZ PRZEMIAN CZARODZIEJEK Z KSIĘŻYCA)

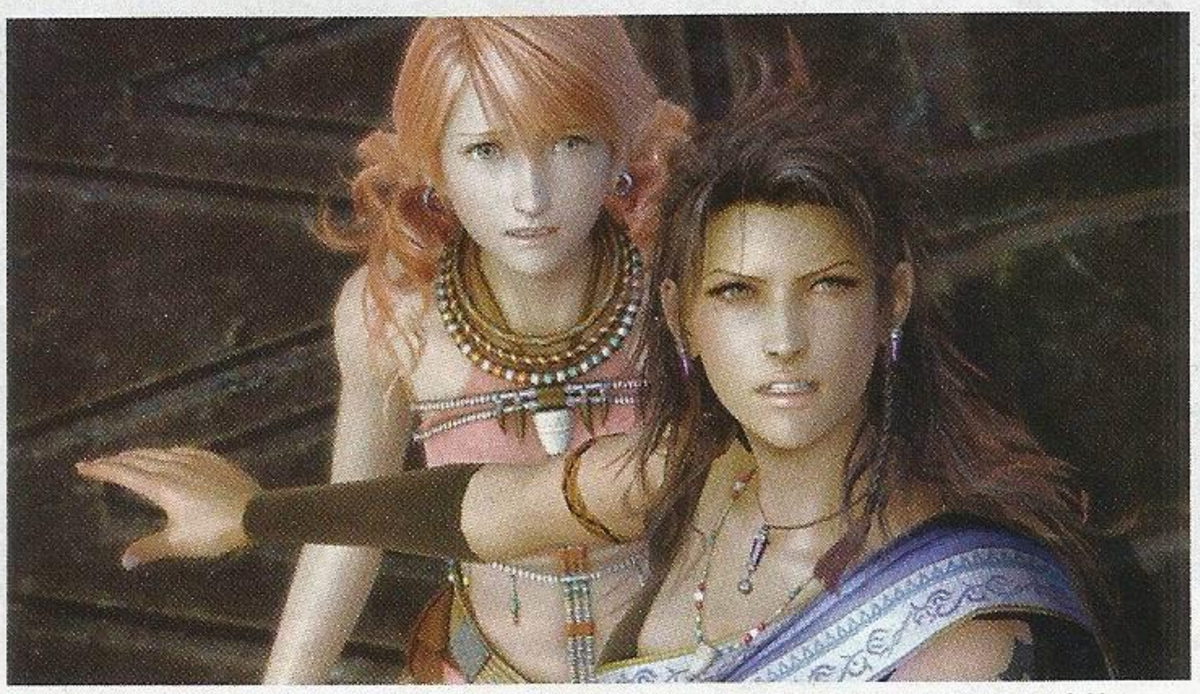
IDŹ PROSTO I NIE GADAJ TYLE

Zimowa miejscówka pokazuje również, że producent nauczył się paru nowych motywów, więc w trakcie eksploracji poziomu co chwilę można usłyszeć rozmawiających bohaterów. Początkowo myślałem, że to patent z Mass Effect, ale Oerba Dia Vanille i Sazh Katzroy nie tylko nawijają swoje teksty, ale i wymownie przy tym gestykulują. Niby drobnostka,



W dniu premiery japoński Home dostał pakiet mebli i strojów z Final Fantasy XIII. Statuetki Tonberry i Carbuncle? Niestety, trzeba za nie płacić.

Przeciwnicy nieco dorośli. Na razie nikt nie widział miniaturowych żelków, choć pojawiły się ich większe wersje z dodatkowymi mackami. Większość projektów wydaje się dość poważna, ale na szczęście nie zabraknie kaktusów. FFXIII kolejny raz łączy technologię z magią, więc powalczymy zarówno z futurystycznymi żołnierzami, jak i gigantycznymi smokami.



Eidolon to nowa nazwa dla przyzywanych bestii. Jednak pomysł z ich transformacjami jest z lekka dziwny. Samochód, koń, mech? Kontrowersyjna sprawa.

a dodaje grze życia. Podobnie jak automatyczne skoki przy pokonywaniu przeszkód, które umożliwiły stworzenie wielopoziomowych leveli. Jednak ich konstrukcja jest banalna, a pierwsze są zazwyczaj prostoliniowe, z najwyżej lekkimi rozgałęzieniami, gdzie czekają skarby. Oby ta prostota nie dotyczyła całej gry.

Na pewno nie można użyć takiego określenia do opisania grafiki, bo zimowe klimaty szybko przechodzą w ruiny miasta, pełne przepięknych kryształów. Tam pojawia się również kolejny boss, którego ataki zabijają swoją spektakularnością. Nie mogę się doczekać, co będzie dalej, bo już teraz animacje podczas walk zmuszają do bicia pokłonów przed domowym ołtarzykiem Square Enix.

LECZĄCY FIGHTER OBNIŻAJĄCY STATUSY

Sporo nowości pojawia się w systemie walki. Przede wszystkim przywitajcie się z rolami, które dzielą się na sześć typów. Ten system przypomina FF X-2 (choć bez przemian czarodziejek z księżyca). Znajdziemy w nim postać atakującą, obrońcę (chroni resztę ekipy i wyprowadza kontry) i czwórkę magów, dzielących się możliwościami na zaklęcia leczące i wskrzeszające, te służące do ataków opartych na żywiołach oraz obniżające statusy przeciwnika i podnoszące drużyny. Taki podział prezentuje się dość prosto, ale podczas walki można odpalać Optimas, czyli zmiany ról, i tworzyć najróżniejsze wariacje.

Podczas gry bohaterowie będą poznawali kolejne możliwości, a to rozwiązanie przypomina FFXII i Gambity. Z tym, że teraz wystarczy nacisnąć L1 (Optima Change) na polu bitwy, by dokonać zmiany. Tutaj też widać nowe motywy, więc przy przełamaniu obrony (Break) oglądamy Bullet Time, co wygląda efektownie, choć na dłuższą metę może być drażniące. Same potyczki nadal prezentują się fantastycznie, jednak przy większej liczbie przeciwników walka wygląda chaotycznie. Przeciwnicy mają być widoczni na mapie, wydaje mi się więc, że bardzo ważne będzie zachodzenie wrogów od tyłu, co da pierwszeństwo ataku i na wyższych poziomach doświadczenia pewnie od razu zakończy starcie. Ale będą zdarzać się też skryptowane akcje, więc gromada zimowych jaszczurów może wyskoczyć znienacka na drużynę i pierwsza wyprowadzi ciosy.

PARSZYWA TRZYNASTKA

Ekipa rozrasta się. Hope Estheim ma 14 lat, bumerang w kieszeni, a w walce wspomaga go kolosalny Alexander. Dzieciak na początku gry widzi śmierć swojej matki, za którą pośrednio odpowiedzialny jest Snow. Z kolei Oerba Yun Fang to ostra babka z podejrzaną przeszłością, która na polu bitwy przyzywa Bahamuta. Piękna, mroczna i nieźle wywija lancą. Powraca również Cid Raines (to ten przystojniak obok), który na razie jest przedstawiany jako zły charakter. Natomiast Galenth Dysley to stary dziad i jeden z przywódców Cocoon. Obstawiam, że on stoi za wszystkim, co parszywe w FFXIII. Na szczęście głupkowaty blondyn Gadot to drugoplanowa postać.

VII + X + XII = XIII

Rozwój postaci został opracowany na podstawie pomysłu z FFX, więc możecie zapomnieć o levelach. Teraz system nazywa się Crystarium, a punkty zdobywane za walki (Crystal Points) przeznacza się na rozwój ról. W praktyce przypomina to planszę, po której gracz porusza się i odblokowuje nowe zdolności, co widzieliście w Dziesiątce. I choć bohaterowie nie awansują na kolejne poziomy, to broń już tak. Jej rozwój jest uzależniony od materiałów, którymi będzie można zmieniać parametry, a nawet doprowadzić do jej ewolucji. Dlatego warto będzie brać udział w dodatkowych misjach, nagradzających surowcami. Będą się one opierały na poszukiwaniu różnych bestii, w tym kilku mocniejszych od finałowego szefa, co znowu przypomina XII. Jednym z przeciwników na pewno będzie Behemoth, co zdradza lista z pucharami. Trofea będzie można zgarnąć między innymi za perfekcyjne opanowanie ról, zdobycie wszystkich broni, czy zadanie obrażeń przekraczających sto tysięcy punktów. Poza tym powrócą również i Chocobo (nieco większe niż w poprzednich częściach), które będzie można wykorzystać do walki oraz poszukiwania ukrytych skarbów.

FFXIII w końcu trafiło do sprzedaży w Japonii. Gdy piszę ten tekst, gracze dopiero zaczynają przygodę, więc wiele informacji nadal pozostaje tajemnicą. I całe szczęście, bo popsułoby to reszcie świata przyjemność z odkrywania gry. Europa zagra w marcu, więc przyda się nam wszystkim jeszcze trochę cierpliwości. //**Fax**

W tekście pisałem o liniowości poziomów. Okazuje się, że w ciągu pierwszych sześciu godzin wszystkie mapki poziomów układają się w linii prostej. Jednak to tylko początek i niejako wprowadzenie; później ma być ciekawiej.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MARNY ROK TAKE-TWO

Take-Two inaczej niż wiele firm zakończyło rok fiskalny 31 października 2009. Strata w porównaniu z poprzednim rokiem wyniosła prawie 138 milionów dolarów. Oczywiście, wtedy nie było kryzysu, a Take-Two wydało GTA IV, ale to i tak bardzo dużo. Dobra wiadomość jest taka, że Borderlands kupiło już ponad dwa miliony osób, co jest dużym zaskoczeniem. Niestety firma zdecydowała się przesunąć premiery Mafia 2 (na okres od maja do końca lipca) oraz Max Payne 3 (premiera w sierpniu, wrześniu lub październiku), żeby uniknąć zimowo-wiosennego tłoku.

NADCIĄGA DEAD SPACE 2

To było do przewidzenia, Visceral Games pracują nad Dead Space 2. Akcja będzie toczyć się trzy lata po pierwszej części, znów wcielimy się w Isaaka, który tym razem założy kombinezon bojowy przypominający cyberszkielet Raidena z MGS4. Silniki odrzutowe w butach pozwolą zmieniać kierunek lotu w miejscach o zerowej grawitacji. W grze znajdzie się również tryb multiplayer.

DLC DO ASSASSIN'S CRED II

Marcellus miał rację pisząc w recenzji Assassin's Creed II, o tym, co może znaleźć się w ewentualnym DLC do gry. Pod koniec stycznia ukaże się Battle of Forli (Bitwa o Forli), w tym dodatku Ezio pomoże Machiavellemu i Katarzynie Sforza odeprzeć atak braci Orsinich na twierdzę Forli. Miesiąc później Ubisoft wypuści Bonfire of the Vanities (Stos próżności). Ezio wraz z Machiavellim spróbują uwolnić Florencję spod jarzma Hieronima Savonaroli. Oba dodatki mają wypełnić braki w fabule AC II. Szkoda, że te misje zostały wycięte z gry. Zamiast trafić na płytę, ukażą się w sieci i trzeba będzie za nie dodatkowo zapłacić.

YAKUZA UDERZA DWA RAZY

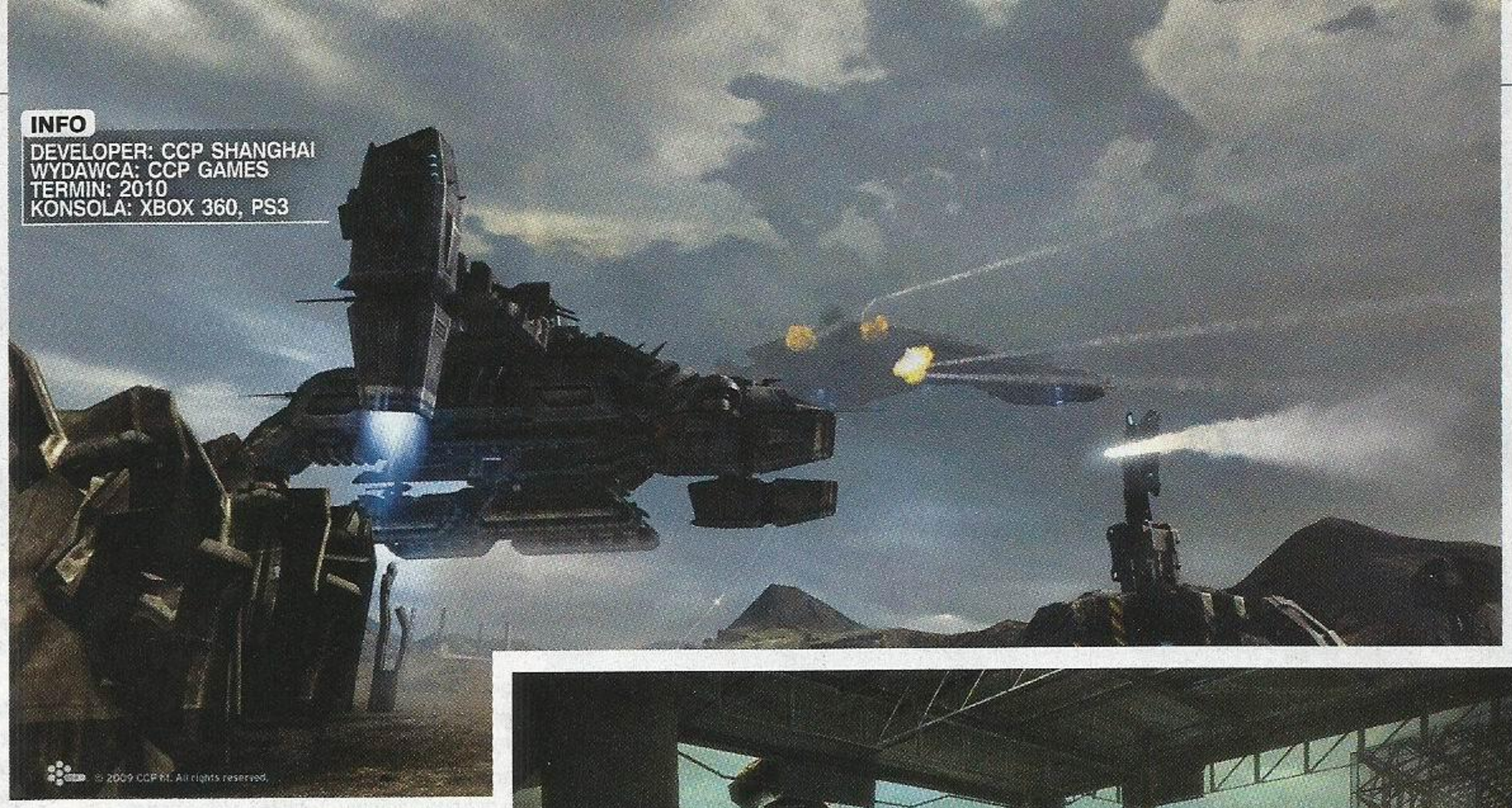
Ryu ga Gotoku 3, czyli trzecia część Yakuzy (PS3) w końcu trafi do Europy. Zagramy już w marcu, szacunek dla Segi za pozostawienie japońskich głosów i dodanie angielskich napisów. Również w marcu do sprzedaży trafi czwarta część serii. Niestety, wyłącznie w Japonii, ale skoro Yakuza 3 jednak dotrze na Stary Kontynent, spodziewamy się, że ten sam los spotka także kolejną część.

QUANTUM THEORY NA X360

Japoński klon Gears of War od Tecmo, czyli Quantum Theory przestał być exclusivem dla PS3 i ukaże się również na konsoli Microsoftu. W Japonii gra trafi do sprzedaży 25 marca, dokładna data premiery w Europie wciąż jest nieznana.

CZYM JEST BORDERWOLDS?

Słynny analityk Michael Pachter pomylił się twierdząc, że Borderlands zostało „zesłane na śmierć" przez Take-Two, które postanowiło wydać grę w okolicach premiery Modern Warfare 2. Sprzedaż na poziomie dwóch milionów to ogromny sukces. Wygląda na to, że na jednym tytule się nie skończy, Gearbox zarejestrował nazwę Borderworlds. Kontynuacja czy może MMO FPS?



DUST 514

Oto pierwsza prawdziwa gra „mutliplatformowa"

Pamiętacie jeszcze, jak jeszcze przed premierą Xboxa 360 wyobrażaliśmy sobie, że dzięki opcji odpalenia Xbox Live na konsolach i pecetach stanie się możliwe granie na komputerze w RTSa, w którym żołnierzami będą osoby grające na konsolach? Pomysł ten rozpalał wyobraźnię, ale nikomu nie udało się go zrealizować. Jeśli ktoś próbował, to wyniki tych prób zachował w ścisłej tajemnicy.

Teraz wyobraźcie sobie, że jednak ktoś postanowił zrealizować taki projekt. Mało tego, chce podpiąć konsolowego FPSa do pecetowego MMO, a dokładnie do Eve Online, w które od sześciu lat gra trzysta tysięcy ludzi z całego świata. Spotykają się codziennie we wszechświecie New Eden, gdzie politykują, walczą o wpływy na różnych planetach, często rezygnują z dyplomacji i sięgają po argumenty siłowe.

Pomysł jest taki, żeby gracze Eve Online mogli wynająć do walki żołnierzy – zrzeszonych w organizacjach, albo po prostu odznaczających się umiejętnościami ściśle wytypowanymi przez pecetowych zleceniodawców. Tymi żołnierzami miałyby być osoby, grające na konsolach w Dust 514.

PC + KONSOLE = NEW EDEN

Zanim dojdzie do pełnego połączenia obu światów, potrzebne będą miesiące testów. Autorzy muszą ustalić, w jaki sposób gracze Eve Online zapłacą za wykonaną robotę, ograniczyć transfer wirtualnych pieniędzy pomiędzy obiema grami, zadbać o to, by los hardcore'owych wymiataczy EO nie zależał od noobów nie mających pojęcia o FPSach. Mnóstwo roboty przed nimi.

Co ciekawe, plan jest taki, żeby posiadacze konsol poznali Dust 514 jako FPSa MMO. Wspólna zabawa z graczami Eve Online będzie opcjonalna, więc jeśli ktoś zamierza pobawić się w strzelanie i nie interesuje go zgłębianie systemu rozgrywki oraz zrzeszanie się w organizacjach i branie udziału w cudzych wojnach, nie będzie musiał się tym przejmować. Autorzy zadbają, by te sprawy takiej osoby nie dotyczyły.

Na pewno interesuje Was, ile osób będzie mogło wziąć jednocześnie udział w walkach. Minimum 64, ale czy uda się przebić wynik M.A.G. (256 osób)? Tego jeszcze nie wiadomo.

Rozgrywka w Dust 514 zapowiada się bardzo ciekawie, a to dlatego, że jeden z graczy będzie pełnił funkcję dowódcy zarządzającego wojskiem z pokładu latającego statku. Taka osoba zobaczy pole walki z góry, jak w RTSach, rozstawi punkty respawnu na mapie o wielkości pięciu kilometrów kwadratowych, a następnie zdecyduje do jakich pojazdów oraz budynków grający będą mieli dostęp – tylko pięć rodzajów pojazdów z dziesięciu klas i pięć budynków z piętnastu.

WALKI BĘDĄ TOCZYĆ SIĘ NA PLANETACH ISTNIEJĄCYCH W EVE ONLINE. PROBLEM W TYM, ŻE GRACZE PECETOWI MOGĄ ZAATAKOWAĆ PLANETY Z KOSMOSU.

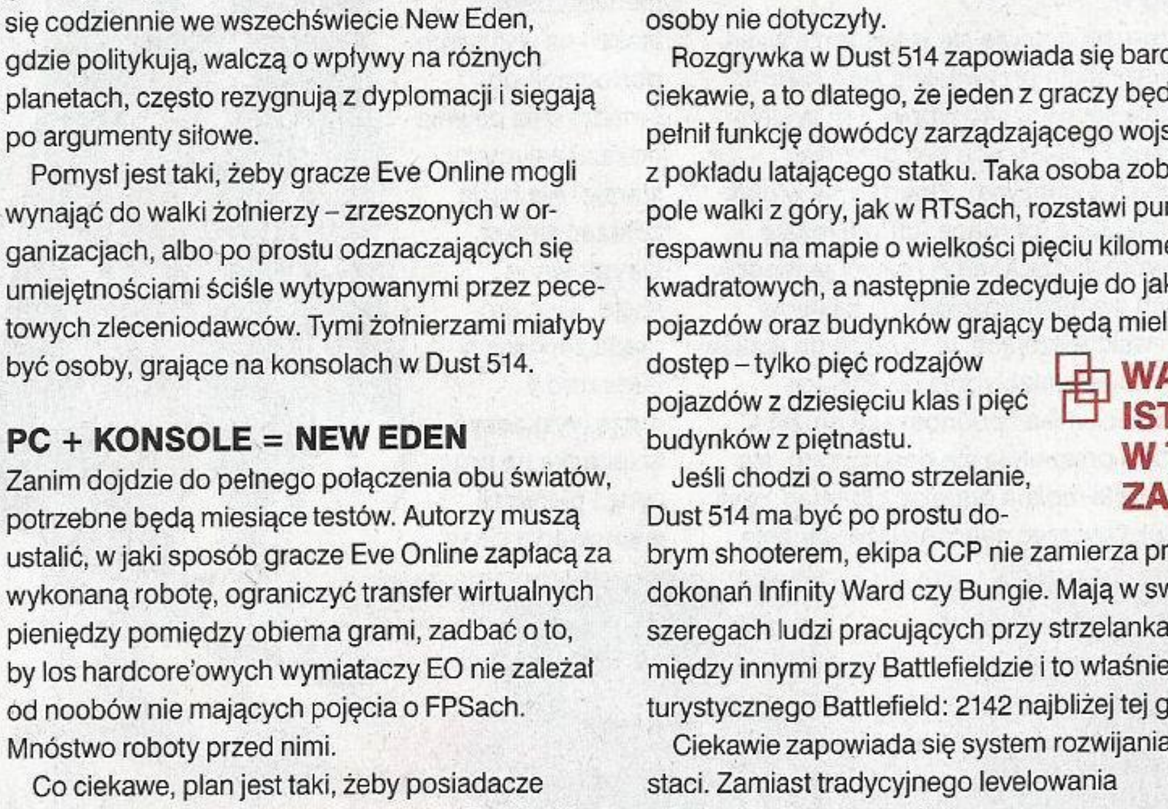
Jeśli chodzi o samo strzelanie, Dust 514 ma być po prostu dobrym shooterem, ekipa CCP nie zamierza przebijać dokonań Infinity Ward czy Bungie. Mają w swoich szeregach ludzi pracujących przy strzelankach, między innymi przy Battlefieldzie i to właśnie do futurystycznego Battlefield: 2142 najbliżej tej grze.

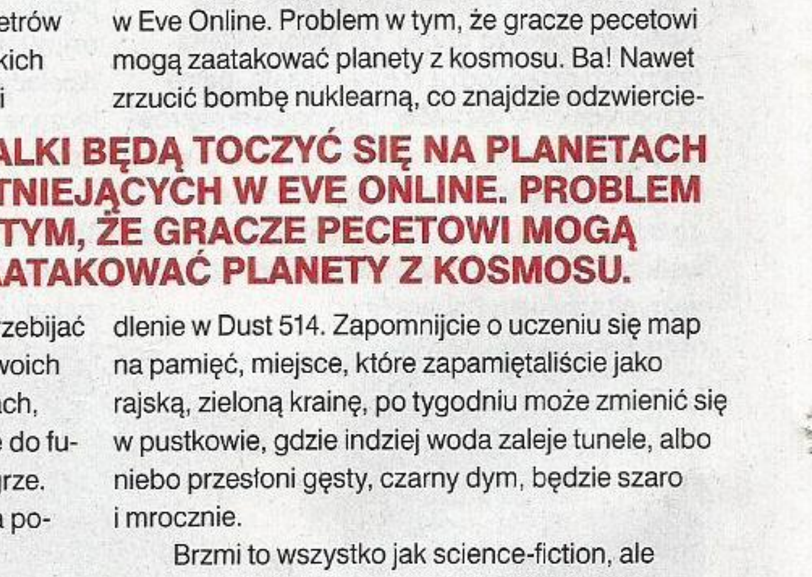
Ciekawie zapowiada się system rozwijania postaci. Zamiast tradycyjnego levelowania z Call of Duty, wprowadzone zostaną achievementy i trzeba będzie walczyć różnymi rodzajami broni, grać przedstawicielami wszystkich ras, a także przyjmować zlecenia od graczy Eve Online. Osiągnięcia zostaną podzielone na kilka grup, zdobycie określonego procenta w zakresie grupy odblokuje dostęp do lepszych broni, usprawnień do pojazdów i tym podobnych bonusów.

ŻYWY ŚWIAT

Walki będą toczyć się na planetach istniejących w Eve Online. Problem w tym, że gracze pecetowi mogą zaatakować planety z kosmosu. Ba! Nawet zrzucić bombę nuklearną, co znajdzie odzwierciedlenie w Dust 514. Zapomnijcie o uczeniu się map na pamięć, miejsce, które zapamiętaliście jako rajską, zieloną krainę, po tygodniu może zmienić się w pustkowie, gdzie indziej woda zaleje tunele, albo niebo przesłoni gęsty, czarny dym, będzie szaro i mrocznie.

Brzmi to wszystko jak science-fiction, ale jeśli ktoś ma szansę zrobić taką grę, to chyba tylko Blizzard albo właśnie CCP Games, nieznane do tej pory graczom konsolowym. Zła wiadomość na koniec, żeby nie było zbyt wesoło – granie online będzie bezpłatne, ale twórcy Dust 514 zamierzają zarabiać na mikrotransakcjach. //**Mielu**





159
SUPER CENA

XBOX360
ELITE
939

PSP
GO!
849

PS3
250GB
1239

PSP
3004
599

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PREORDER

PREORDER

PREORDER

madgames

FOOD SUPPLY FOR GAMERS

www.madgames.pl

GRY NA PS3, XBOXA 360 I PSP OD 30ZŁ
KONSOLE GRY AKCESORIA **PS2 PS3 PSP X360 NDS WII**
WSZYSTKICH HURTOWNIKÓW ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / 0 503 624 692 / 022 498 99 93

Pociski służą nie tylko do eliminacji przeciwników, są również legalnym środkiem płatniczym, którym posługują się resztki ludzkości. Nie raz staniecie zatem przed problemem, czy lepiej zainwestować w lepszy ekwipunek, czy raczej zachować amunicję na jakieś cięższe przeprawy. Ciekawostką jest tutaj fakt, że naboje wyprodukowane przed katastrofą są silniejsze i cenniejsze niż te wyrabiane już w metrze. To może nożem?

METRO 2033

Rosyjski bestseller zegranizowany!

O Metro 2033 zaczęły już krążyć dość ponure plotki – i w sumie dziwnym nie jest. Po pierwsze, za za ten ambitny projekt zabrało się nowo utworzone, ukraińskie studio 4A Games. Żółtodziobami chłopaków w żadnym razie nazwać nie można, bo spora część ekipy dłubała, dla przykładu, w docenionym S.T.A.L.K.E.Rze, ale wiadomo jak to bywa z nowymi ekipami developerskimi i ich wielkimi projektami. Czasami kończy się przecież na słomianym zapale i kolejnych zwłokach, nad którymi popastwić może się Maksencjusz w Martwych Pikselach. Po drugie, wydawcą gry jest THQ, który z Ukraińcami ostro się przy wspomnianym S.T.A.L.K.E.Rze naszarpał, bo a to terminy, a to niedoróbki, a to gra nie okazuje się tak wielkim sukcesem, na jaki liczyliśmy i gdzie są nasze pieniądze, jakby. Wreszcie, po trzecie i ostatnie, przez ostatnie dwa lata, kiedy Metro 2033 się tworzyło, światło dzienne ujrzała ledwie garstka screenów. Pogłoski na temat tego, że gra jest 'vapourware' (czyli softem nieistniejącym, o którym jednak gada się z powodów jasnych chyba tylko dla niektórych krakowskich firm) okazały się jednak mocno przesadzone. Bez strat się nie obyło – bo po drodze poległa wersja na PS3 – ale Metro 2033 żyje, ma się dobrze i z dumnie podniesionym podbródkiem zmierza ku swojej premierze. Wygląda na to, że z punktu widzenia miłośnika horrorów i/lub postapokaliptycznego settingu (ewentualnie: fana moskiewskiej zimy), warto mieć oko na tę pozycję.

TYM TO METRO ODWALILI

Że aż zadek skurcz przechodzi, i nie mam tu wcale na myśli przejmującego zimna. W porównaniu z moskiewskim, monumentalnym systemem metra, nasz wypada jak schowek na szczotki na tle Tadż Mahal. O ile w ogóle prostą, pojedynczą krechę można nazwać „systemem". Dlatego też to w tych moskiewskich, a nie warszawskich, tunelach skryła się garstka ocalałej z apokalipsy ludzkości. Koniec świata, jaki znamy, nastąpił w roku 2013. Nie do końca wiadomo, co się wydarzyło, o co i komu poszło – jedno jest pewne: powierzchnia Ziemi nie nadaje się do zamieszkania, powietrze jest trujące, licznik Geigera nie zamyka się ani na chwilę, no i zimno jest tak, że nawet suwalszczanin wrzuciłby sweter. Blisko dziesięć tysięcy mieszkańców Moskwy i okolic znalazło schronienie w ogromnych stacjach metra, które teraz zaczęły służyć jako swego rodzaju osady.

Bohaterem gry jest gość o imieniu Artyom i jak sam opowiada, ludzie musieli się nauczyć żyć bez nieba nad głową, świeżego powietrza w płucach, bez trawy pod stopami. Nasz protagonista zna te rzeczy jedynie z opowieści, bo kiedy wydarzyła się katastrofa, miał ledwie kilka lat. Jedyną rzeczywistością, jaką zna, są gęsto zaludnione, bronione niczym fortece stacje metra. Niestety, dla niego dni luksusowego kitrania tyłka przy ciepłej, płonącej beczce definitywnie się kończą. Artyom musi chwycić za pukawkę i poszwendać się pomiędzy stacjami, a nawet parę razy wyściubić baniak na nieprzyjazną powierzchnię steranej Matki Ziemi. Na wyprawę pchnie go konieczność ratowania tego, co z ludzkości pozostało i pokonania grożącego wszystkim straszliwego zła. Tym razem za mięso do dziurawienia robić będą wszelkiej maści porąbańce popromienne, czyli stare, dobre mutanty. Ich aktywność wzrosła tak bardzo, że ostatnie siedziby homo sapiens z nietkniętym DNA niechybnie upadną, jeżeli wcześniej się nie zjednoczą.

LINIOWA JAK TORY

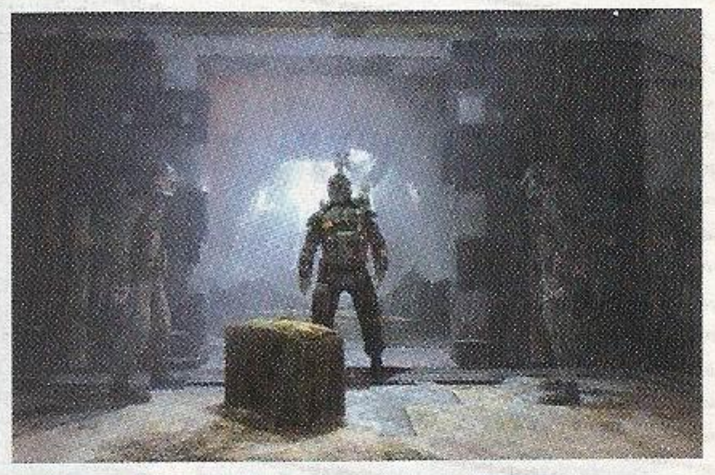
Z garstki informacji, które ukazały się do tej pory, można było wnioskować, że Metro 2033 będzie podlane sosem RPG. Niewiele jednak z tego zostało. Nie uświadczymy tutaj wolności takiej, jak w S.T.A.L.K.E.Rze, gra jest całkowicie liniowa i poskryptowana tak, że CoD wypada przy niej blado. Nie ma też rozwijania postaci, a w zasadzie jedynym elementem, który pod rolpleja da się podciągnąć, jest zarządzanie ekwipunkiem. Czy to źle? Ależ skądby, jak mawiał Forrest Gump. Musimy pamiętać, że gra ma być przede wszystkim horrorem, a bez skryptów wykreowanie atmosfery strachu i napędzanie konkretnego pietra grającemu jest bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Dlatego w Metro 2033 nie zagramy może zbyt wiele razy, ale powinny być to razy nader intensywne, bowiem akcje są przemyślane i wyreżyserowane – co w połączeniu z mrocznym settingiem ma sporą szansę sprawić, że będziecie dziękować za to, że trzymacie kuper w ciepłym fotelu, a nie na gruzach tuż obok Artyoma. Jest tak dobrze.

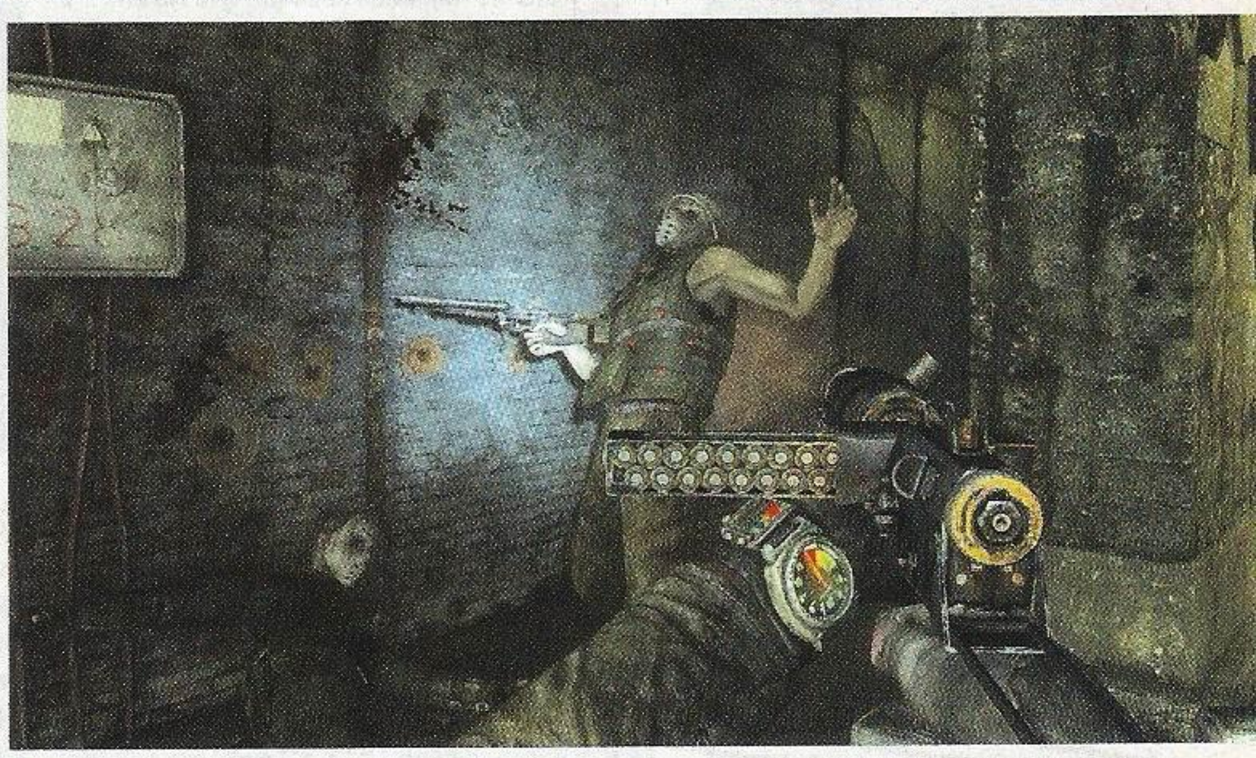
Z GARSTKI INFORMACJI, JAKIE UKAZAŁY SIĘ DO TEJ PORY, MOŻNA BYŁO WNIOSKOWAĆ, ŻE METRO 2033 BĘDZIE PODLANE SOSEM RPG. NIEWIELE JEDNAK Z TEGO ZOSTAŁO. NIE UŚWIADCZYMY TUTAJ WOLNOŚCI

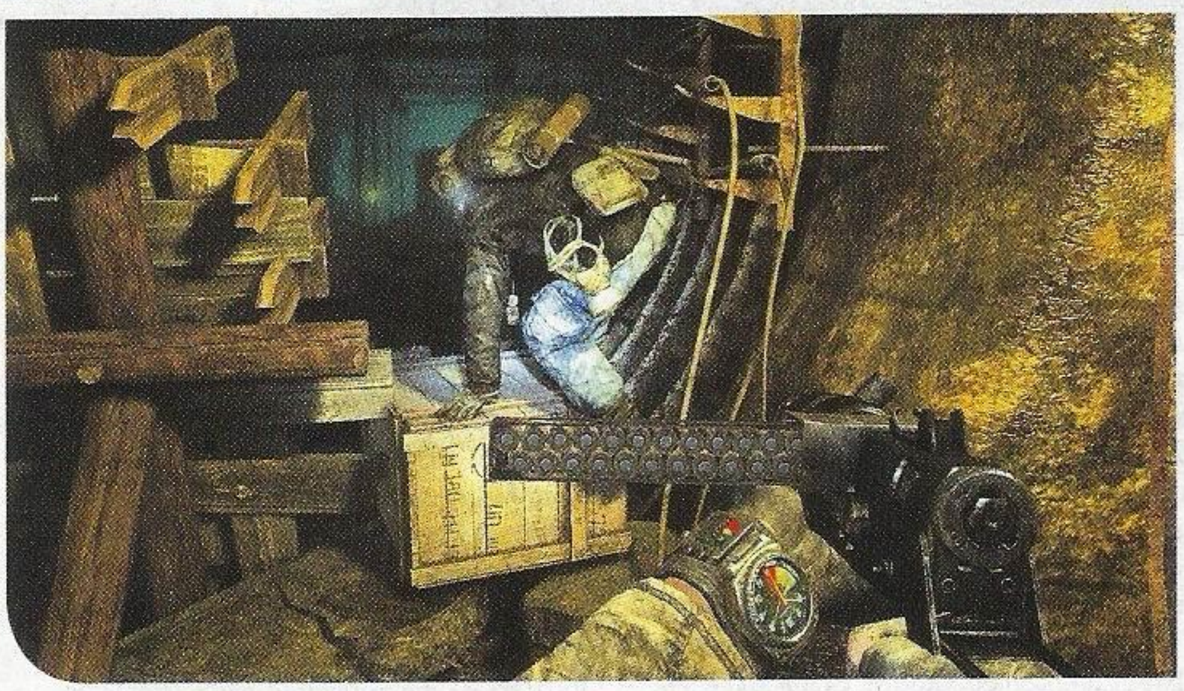
Dla przykładu – jedna z pierwszych większych akcji w grze. Znajdujemy się na zasuwającym po torach pociągu, razem z grupą straceńców przetrząsających ruiny w poszukiwaniu przydatnego ekwipunku i zasobów. Celem jest sąsiednia stacja, która trzeba ostrzec o stadach mutantów. Z początku wszystko, rzecz jasna, idzie nieźle. Panowie sobie gaworzą, niebezpieczeństw nie ma żadnych. Do czasu aż towarzystwo dostaje się w rejon tak zwanej anomalii, czegoś w rodzaju pułapki zastawianej pospołu przez skutki katastrofy

Pan Glukhovsky trzasnął już sequela powieści. THQ nieśmiało przebąkuje o możliwości wydania go w postaci gry, ale najpierw musi sprzedać się część pierwsza.

Większość broni, z którą będziecie zapoznawać zmutowane tałatajstwo, jest prowizoryczną robotą złotych rączek z metra. Przedwojenne pukawki (jak choćby legendarne AK-47) są niezwykle rzadkie i cenne.







□ Pomimo pokrewnych tematów, gra ma zdecydowanie odróżniać się od Fallout 3. Inny klimat – lodowisko zamiast pustyni, przerażające potwory zamiast supermutantów i odstąpienie od RPG.

i władających mocami psychicznych mutantów. Ludzie tracą przytomność, w mrocznych tunelach zapada cisza. Śpiących nachodzą przerażające wizje, pełne potworności sny – które, według autorów, będą spełniały poważną rolę w całej grze. Ciszę po jakimś czasie rozrywają wrzaski atakujących mutantów i szczekanie prowizorycznej broni.

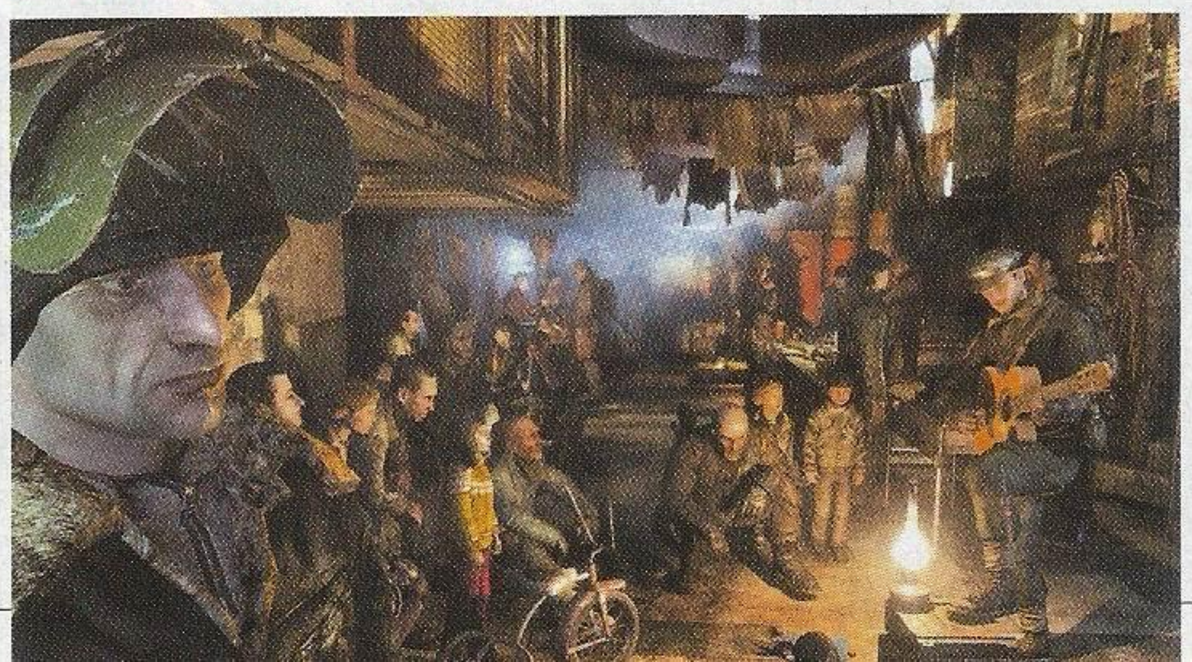
Konwój musi szybko wznowić podróż, a naszym zadaniem jest osłanianie towarzyszy i za pomocą shotguna tłumaczenie mutkom, że włażenie na pokład to kiepski pomysł. Kiedy walka i panika trwa w najlepsze, wypadamy nagle z wózka i lądujemy twardo na torach, bezradnie obserwując, jak maleją światełka konwoju. A z tyłu powiększają się paszcze mutantów. Osamotniony Artyom musi się teraz przebić do stacji docelowej z kapcia, a o zdrowe krążenie naszej krwi będą dbać kolejne podobne skrypty. Właśnie takie jest drugie założenie, jakie przyświecało autorom gry – ma być ona wartka i wypełniona konkretem po brzegi, jak to się dziś zwykło o takich tytułach mówić – filmowa.

OD METRA ZABAWY

Choć w tym przypadku powinno być raczej „książkowa", bo Metro 2033 to adaptacja rosyjskiego bestsellera SF o tym samym tytule. Adaptacja ponoć bardzo wierna – do tego stopnia, że w paru momentach trzeba było odejść od źródła, bo okazało się, że można przysnąć pomiędzy kolejnymi dialogami. Autorzy dorzucili więc, rzecz jasna za zgodą nadzorującego cały projekt pisarza, trochę walki i sekwencji wypełnionych akcją. Dmitry Glukhovsky, rzeczony pisarz, jest oczywiście grą zachwycony, my bądźmy nieco bardziej powściągliwi.

□ Tutorial to seria pogawędek ze starymi wyjadaczami ze stacji, którzy chętnie podzielą się swoim doświadczeniem, cobyśmy za szybko nie skończyli całej imprezy.

METRO 2033 TO ADAPTACJA ROSYJSKIEGO BESTSELLERA SF O TYM SAMYM TYTULE. ADAPTACJA PONOĆ BARDZO WIERNA



HUD-A NIE PRZEWIDZIANO

Immersję grającego w świat wykreowany przez Metro 2033 zwiększa prosty, acz sprytny zabieg – nie ma HUDa. Sprawdziło się to świetnie w Dead Space, tutaj też robi. Nie ma licznika naboi, które zostały nam jeszcze w zanadrzu – trzeba po prostu spojrzeć na spluwę i przez szpary w jej obudowie policzyć pestki. Ilość tlenu, którą mamy w zapasie, sprawdzimy spoglądając na specjalny zegarek. Uniesienie ręki do twarzy i odczytanie zegarka zabiera akurat tyle czasu, co zmutowanej bestii skok i atak. Potęguje się więc atmosfera zaszczucia. Inny przykład – po wyjściu na powierzchnię, trzeba założyć maskę gazową. O tym, że to niebezpieczne miejsce, przypominać będą wizjery maski, które stopniowo będą zaparowywać. O tak, będziemy jak dzieci we mgle.

Metro 2033 wygląda co prawda pięknie, robiąc niesamowite wrażenie przede wszystkim oświetleniem (rzecz chyba nie do przecenienia w horrorach), jednak wersja na X360 wyraźnie odstaje od tej na PC, który jest dla 4A Games platformą wiodącą. Odstaje nie tylko pod względem urody, bo sterowanie również jest nieco toporne – choć autorzy obiecują poprawę do czas zapowiedzianej na drugi kwartał przyszłego roku premiery. Jak to się skończy? Pożyjemy i zobaczymy, choć niestety coraz częstsze są przypadki (przynajmniej na rynku europejskim), gdzie wersja na konsole jest traktowana po macoszemu, jako niedrogi sposób na poszerzenie bazy odbiorców. Trzeba myśleć jednak pozytywnie. 4A Games może grubych babilonów na pisanie kodu pod x-klocka nie mają, ale nie samymi efektami graficznymi gra żyje – a koncepcyjnie Metro 2033 zapowiada się ciekawie. **//sasori**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CO(-OP)NVICTION

Każda gra musi dzisiaj mieć tryb kooperacji, w jakiejkolwiek formie, byleby był. Dotyczy to również Splinter Cell: Conviction. W koopie zagramy dwoma nowymi bohaterami, a fabularnie ich przygody będą prequelem do wydarzeń przedstawionych w singlu. Wkrótce powinniśmy mieć więcej informacji na temat gry, a jeszcze w styczniu posiadacze X360 zagrają w krótkie demo.

DEUS EX 3 TYLKO NA PC

O trzeciej części Deus Ex pisaliśmy w NEO plus 116, czyli w listopadzie 2008. Od tego czasu Eidos nie wypowiadał się na temat gry. Aż do teraz. Przedstawiciel Eidos Montreal powiedział, że Deus Ex 3 został jak na razie zapowiedziany wyłącznie na PC. Chyba chce zrobić trochę szumu wokół tego tytułu, bo raczej nie spodziewamy się, żeby Square Enix, do którego teraz należy Eidos, postanowiło wydać pecetowego exclusive'a. W czasach, gdy nawet Final Fantasy XIII jest multiplatformowe? Wolne żarty.

RE5 OCZAMI JILL

Desperate Escape to dodatkowa misja do RE5, która już w marcu pojawi się na PSN i XBLA. Josh Stone pomoże Jill Valentine uciec z fabryki Tricell. Bohaterowie będą mieli za zadanie dotrzeć do helikoptera, a następnie pomóc Chrisowi i Shevie w walce z Weskerem. Desperate Escape ukaże się na płycie wraz z Resident Evil 5: Gold Edition na PS3, a posiadacze iksboksowej wersji tej edycji w pudełku znajdą kod umożliwiający ściągnięcie tego dodatku z sieci za darmo.

TRZY RAZY GOD OF WAR

God of War Collection, czyli dwie przygody Kratosa z PS2 wydane na płycie Blu-ray na PS3, to nieoczekiwany hit sprzedażowy w Polsce, choć kolekcja ta nie ukazała się w Europie – sklepy same sprowadzają ją z USA. Jeśli jeszcze nie zdecydowaliście się czy ją kupić, wstrzymajcie się, bo w Europie ukaże się God of War III Ultimate Trilogy Edition, w której znajdą się trzy gry (GoW I, II oraz III), płyta ze ścieżką dźwiękową z trylogii, kody na DLC i kilka innych miłych bonusów. Tę kolekcję po prostu musi mieć każdy wyznawca boga wojny.

KRONIKI HEAVY RAIN

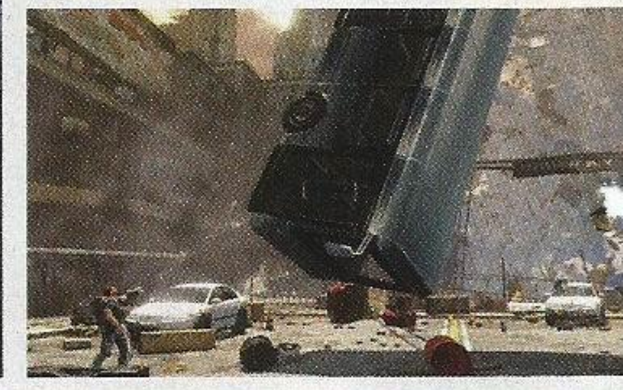
W edycji kolekcjonerskiej Heavy Rain w pudełku z grą znajdzie się kod na DLC. To będzie pierwszy epizod „Kronik Heavy Rain", krótkich historii z udziałem jednego z czworga bohaterów gry. Pamiętacie relację z pokazu HR na Games Convention? Madison Paige włamywała się do domu wypychacza zwierząt podejrzanego o morderstwa kilku kobiet. Właśnie to demo („Taxidermist") jest pierwszą z „Kronik", które jakiś czas po premierze gry będzie można kupić poprzez PlayStation Network. Pytacie o polską wersję językową? A czy miałoby sens wydawanie tych epizodów nie po polsku, skoro zlokalizowano Heavy Rain, a SCE Polska chce, by we wszystkich grach na PS3 dało się ustawić język polski?

INFO
DEVELOPER: SABER INT.
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

INVERSION

Netwon by tego nie wymyślił

Ludzie mają przekichane, po raz kolejny Ziemię najechali kosmici, tym razem rasa Lutador, która z niewątpliwie bardzo ważnych powodów wytłukła część mieszkańców naszej planety, resztę porwała i zamknęła w obozach koncentracyjnych, albo uczyniła z nich niewolników. Pechowo dla nich, zabili żonę i porwali córeczkę niejakiego Davisa Russela, dwudziestoośmioletniego policjanta. „Tak się nie robi" rzuca Davis (nie David) i wyrusza na odsiecz córce. Przy okazji zapewne uratuje świat, a pomoże mu w tym jego kolega Leo Delgado. Tak jest, w Inversion znajdzie się tryb kooperacji, co wyróżnia ten tytuł spośród innych gier, których akcja toczy się w niedalekiej przyszłości w zniszczonym mieście/świecie – koopa brakowało w Bionic Commando, nie będzie go również w nadchodzącym Enslaved.



□ TimeShift nie był złym FPSem, ale też nie rządził. Na razie tak samo zapowiada się Inversion, a Saber Interactive na razie średnio stara się, by przekonać nas, że będzie inaczej. Byle była to lepsza gra niż Bionic Commando, nowych Gearsów nie oczekujemy.

GRAVITY GUN 2.0

Na pierwszy rzut oka Inversion wygląda jak zwyczajna strzelanka TPP z przepakowanym bohaterem biegającym z wielkim gnatem na plecach i ubranym w t-shirt… Poważnie? T-shirt? A może tak jakiś pancerz? Davis mógłby chociaż udawać, że przejmuje się nadlatującymi w jego kierunku pociskami.

Davis (nie David) w nieznanych okolicznościach wchodzi w posiadanie broni obcych, a ta pozwala mu władać grawitacją. Pierwsze skojarzenie? Oczywiście, Gravity Gun z Half-Life 2, jednak wygląda na to, że Gordon Freeman będzie miał czego zazdrościć bohaterowi Inversion. Gravity Gun wykorzystywało się głównie do rozwiązywania zagadek, tutaj podniesionymi przedmiotami będzie się rzucać w kosmitów. Nie jakimiś pudełeczkami, da się unieść autobus albo kawał gruzu ze zniszczonego budynku. Z takimi argumentami kosmitom ciężko będzie dyskutować.

Podnoszenie przedmiotów i rzucanie nimi to nic, czego gracze nie widzieliby w wielu innych grach. Autorzy Inversion najwyraźniej zdają sobie z tego sprawę, bo przygotowują jeszcze kilka niespodzianek związanych z grawitacją. Czasami jej zabraknie, wtedy Davis i jego kompan Leo uniosą się w powietrze i będą walczyć z kosmicznym tałatajstwem w przestworzach. Ciekawie zapowiada się możliwość zmiany grawitacji, by zadziałała w innym kierunku, na przykład do góry – sufit stanie się nową podłogą, a kamera grzecznie wykręci się do góry nogami, żeby sensownie pokazać akcję. Chodzi o to, żeby gracze mogli przenieść się z walką na ścianę lub sufit, jeśli znajdą tam więcej osłon (lub lepsze) niż na podłodze. Brzmi fajnie, ale Saber Interactive nie zdradza, jak wiele będzie takich momentów, gdy da się w taki sposób wpłynąć na grawitację. Zawsze? Czasami? I czy będzie to działanie tymczasowe? Na razie nie wiadomo.

SABER INTERACTIVE PO RAZ DRUGI PRÓBUJĄ WPROWADZIĆ NOWE ELEMENTY ROZGRYWKI DO STRZELANKI, POPRZEDNIA ICH GRA TO NIEZŁY FPP TIMESHIFT, KTÓRY JEDNAK OKAZAŁ SIĘ ZBYT AMBITNY

CZAS NA GRAWITACJĘ

Na screenach gra prezentuje się całkiem nieźle, na pewno nie gorzej, niż Bionic Commando. Ciekawe czy świat będzie równie ograniczony, jak w przygodach Nathana Spencera. Realistyczną fizykę policzy silnik Havok, więc podnoszenie przedmiotów i rzucanie nimi powinno efektownie wyglądać, a dodatkową atrakcją dla oka będzie zniszczalne otoczenie.

Saber Interactive po raz drugi próbują wprowadzić nowe elementy rozgrywki do strzelanki, poprzednia ich gra to niezły FPP TimeShift, który jednak okazał się zbyt ambitnym projektem – autorzy wyposażyli bohatera w moc władania czasem, ale zbudowanie wokół niej sensownego systemu rozgrywki było ponad ich siły. Wydaje się, że łatwiej zrobić grę, w której postać włada grawitacją, jednak Inversion równie dobrze jak hitem, może okazać się crapem. Swoją drogą, ciekawe jak zabawy z grawitacją zostaną rozwiązane w kooperacji. Możliwe, że każdy gracz sam będzie decydować, czy chce chodzić po ścianie, suficie, czy zostaje na ziemi. Dość gdybania, czekamy na kolejne informacje. //**Mielu**

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI
749,-

NINTENDO DS LITE
499,-

PSP 3000
599,-

PS2 SLIM
359,-

NINTENDO WII
969,-

PS3SLIM 250GB
1269,-

PSP GO
899,-

XBOX360 ELITE
1099,-

XBOX360 ARCADE
759,-

PSP/NDS duży wybór gier

od 89

189

TEL

179

179

139

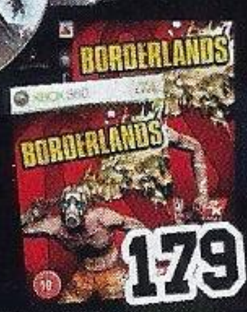
185

nowość

WESOŁYCH ŚWIĄT ORAZ SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO

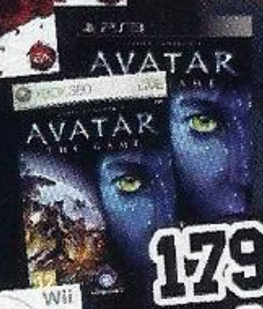
WSZYSTKIM SWOIM MNIEJ LUB BARDZIEJ ZAKRĘCONYM KLIENTOM ŻYCZY TEAM ELECTRONIC DREAMS

169



179

199



179

149

99

wii motion plus

nowość

179

159

159

179

nowość

WYSYŁKA W 24h

241

ELECTRONICDREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

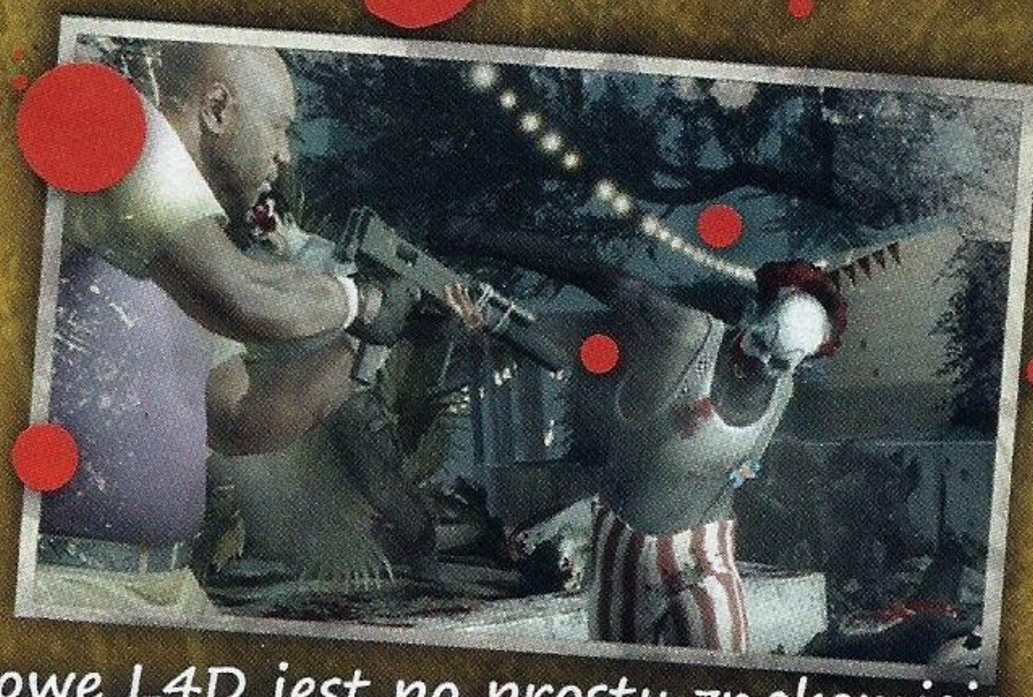
Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

LEFT 4 DEAD

„To jak elegancko i sprawnie Valve poradziło sobie ze stworzeniem strzelaniny dla czterech, współpracujących ze sobą osób, zasługuje na słowa najwyższego uznania."

NEO+



„... nowe L4D jest po prostu znakomicie zrealizowane. Masz kumpli, którzy podobnie jak ty lubią takie klimaty? Kupcie od razu cztery kopie gry. Nie masz z kim grać? Nic straconego, po sieci śmiga wielu podobnych osobników."

Gry-Online.pl

Poznaj czwórkę nieznanych wcześniej bohaterów w nowej historii pełnej zabawnych dialogów.

18™

www.pegi.info

VALVE®

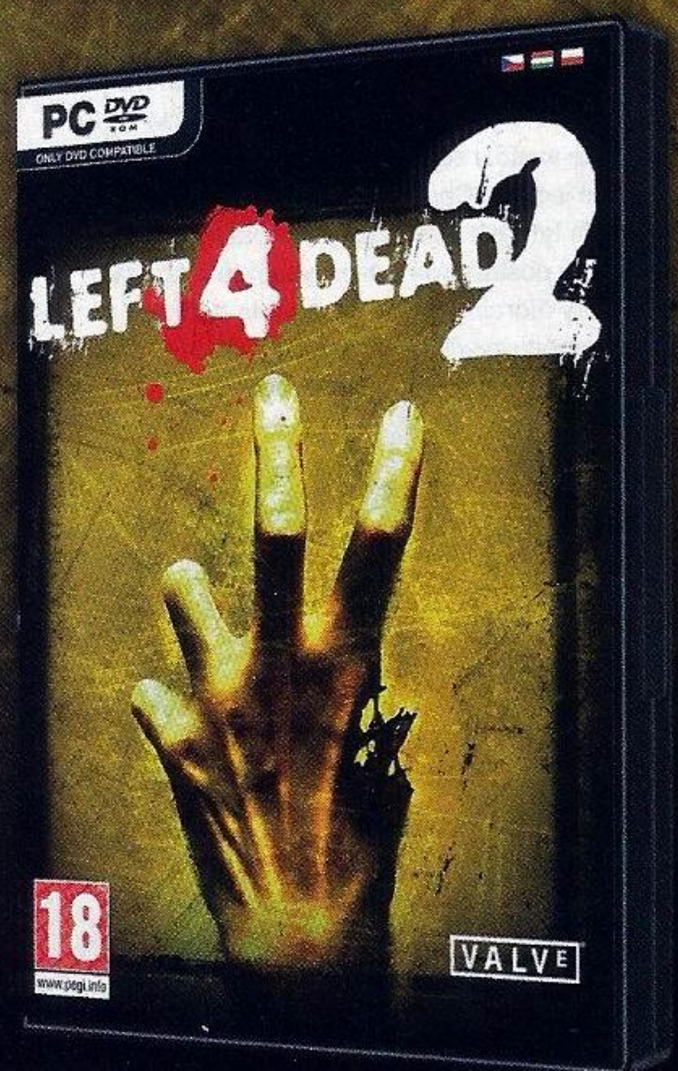
© 2009 Valve Corporation. Left 4 Dead, logo Left 4 Dead i Valve są znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Nazwy oraz loga Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

XBOX 360.

PC DVD ROM

LEFT 4 DEAD™

NOWI TOWARZYSZE. HORDY ZOMBIE. KRWAWY KONIEC ŚWIATA.



L4D.COM

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
2	Professor Layton and the Specter's Flute	NDS	Level 5
3	Phantasy Star Portable 2	PSP	Sega
4	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
5	Mobile Suit Gundam: Gvs.G Next Plus	PSP	Namco Bandai
6	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
7	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
8	World Soccer Winning Eleven 2010	Sony	Konami
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Square Enix
10	Samurai Warriors 3	Wii	Koei

▶ Wąsaty hydraulik rządzi, nie podskoczył mu nawet megapopularny w Japonii profesorek detektyw. A teraz wszyscy razem patrzmy na pozycję numer dziewięć, a tam... No nie, nawet Japończycy dali się zwariować i kupili grę Infinity Ward. W KKW wydaje ją Square Enix.

USA

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Assassin's Creed II	Multi	Ubisoft
5	Left 4 Dead 2	X360	EA
6	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
7	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
8	Madden NFL 10	Multi	EA
9	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	Wii/DS	Sega
10	Tony Hawk: Ride	Multi	Activision

▶ New Super Mario nie dało rady Modern Warfare 2, ale niewiele brakowało. Amerykanie zachwycili się Left 4 Dead 2 – piąte miejsce, wyżej niż Wii Fit Plus, Wii Sports Resort, a nawet Madden NFL 10? Wow, pełen szacun. A Tony Hawk: Ride na 10. to nieporozumienie.

UK

1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
2	FIFA 10	Multi	EA
3	Assassin's Creed II	Multi	Ubisoft
4	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
5	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
6	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
7	Mario & Sonic at Olympic Winter Games	DS/Wii	Sega
8	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
9	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
10	Left 4 Dead 2	X360	EA

▶ Zombiaczy wirus na Wyspach rozprzestrzeniał się trochę gorzej niż w USA, niemniej wystarczyło, żeby L4D2 wdarło się do pierwszej dziesiątki. Mario może nie przebił Asasyna, FIFY i Modern Warfare 2, ale za to w top 10 są aż trzy gry z nim w roli głównej.

POLSKA (Ultima)

1	Assassin's Creed 2	Multi	Ubisoft
2	EyePet	PS3	Sony
3	Tekken 6	Multi	Namco Bandai
4	God of War Collection	PS3	Sony
5	GTA: Episodes from Liberty City	X360	Rockstar
6	Star Wars: TFU: Ultimate Sith Edition	Multi	LucasArts
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	Activision
8	Forza Motorsport 3	X360	Microsoft
9	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	Sony
10	Dragon Age: Początek	Multi	EA

▶ Eye Pet okazał się niespodziewanym hitem, ale jaką lepszą grę kupić dziecku na święta? Może coś na Wii, tylko musielibyśmy mieć „normalny" rynek, jak w UK. Wysoka pozycja God of War wyjaśnia dlaczego Sony nie opłaca się, by PS3 było wstecznie kompatybilne.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PEACE WALKER W MAJU

Japończycy zagrają w Metal Gear Solid: Peace Walker na PSP już w marcu, a my musimy poczekać dwa miesiące dłużej. Premiera nowych przygód Big Bossa w Europie będzie miała miejsce 28 maja. Anglojęzyczne demo od połowy grudnia można ściągnąć z PlayStation Store, jeśli macie taką możliwość, koniecznie sprawdźcie czy David Hayter wciąż wymiata jako Snake.

SILENT HILL BEZ YAMAOKI?

Wygląda na to, że tak. Po szesnastu latach pracy w Konami, Akira Yamaoka, producent gier z serii Silent Hill (od trzeciej części) i twórca niesamowitego soundtracku do nich zrezygnował z pracy. Czekamy na oficjalne potwierdzenie tej informacji przez Konami, ale jeśli to prawda, oznacza to, że ostatni członek Team Silent przestanie pracować nad Silentem. Czy to koniec słynnej serii? A może teraz odzyska blask?

EA ODDAŁO RAGE'A

Electronic Arts przekazało prawa do wydania gry RAGE ZeniMax, do której należy Bethesda oraz id Software. Ta ostatnia ekipa, to właśnie twórcy RAGE – dogadali się z EA jeszcze zanim zostali zakupieni przez ZeniMax. Umowa dotyczyła wydania tylko tej jednej gry, prawa do marki pozostawały w id Software, więc Elektronicy nie mogli liczyć na to, że uda im się zrobić z RAGE nową serię. Poza tym w 2010 wydadzą dwa FPSy (Bad Company 2 i Medal of Honor), dlatego bez żalu oddali grę Zeni. Nowym wydawcą RAGE została Bethesda, bardzo możliwe, że to wpłynęło na przesunięcie premiery Brink. FPS tworzony przez Splash Damage na silniku RAGE ukaże się pod koniec roku.

SCIRBBLENAUTS WII?

5th Cell dostarczyli jedną z najbardziej oryginalnych i niepowtarzalnych gier ostatniej dekady, Scribblenauts na DSa miało jednak trochę wad, które nie pozwoliły nam wystawić bardzo wysokiej oceny. Być może lepsza wersja ukaże się na Wii? Autorzy gry przyznają, że przeniesienie ich gry na Wii byłoby bardzo interesujące...

GRY CAPCOMU OPÓŹNIONE

Naprawdę wierzyliście w to, że na początku roku ukaże się ponad dwadzieścia topowych gier? Take-Two i Bethesda już postanowiły opóźnić wydanie kilku tytułów, a w ich ślady poszedł Capcom. I bardzo dobrze, bo wygląda na to, że dzięki temu dobre gry będą ukazywały się przez cały rok. Żółtoniebiescy przesunęli premiery Lost Planet 2, Super Street Fighter IV, Dead Rising 2 oraz Monster Hunter Tri. Te długo wyczekiwane przez nas tytuły (liczymy na to, że będą co najmniej bardzo dobre) trafią do sprzedaży w okresie od 1 kwietnia 2010 do 31 marca 2011. Trochę smutno czekać na nie dłużej niż zakładaliśmy, pozostaje mieć nadzieję, że ich autorzy dobrze wykorzystają dodatkowy czas.

□ Sonia Bohosiewicz zagra Obiekt Zero – aktorka była obecna podczas pokazu i z ochotą odpowiadała na pytania.

EFEKT MASY
MASS EFFECT 2 PL

Znani aktorzy w polskiej wersji gry

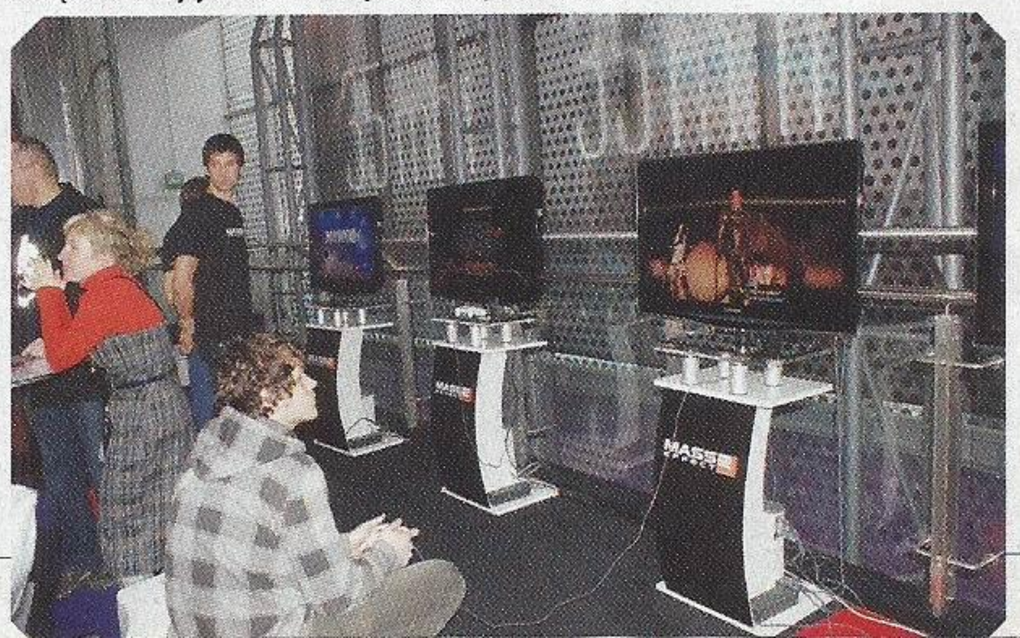
Klub wyglądający jak ten z Cytadeli, skąpo ubrane hostessy wystylizowane na przedstawicielki rasy Asari – Electronic Arts wie, w jaki sposób zbudować odpowiednią atmosferę wokół pokazów swych nowych gier. 7 grudnia w warszawskim Multikino Złote Tarasy poznaliśmy dwoje aktorów, którzy użyczą głosów bohaterom Mass Effect 2. Komandora Sheparda mężczyznę (gracz może stworzyć również Sheparda kobietę) zagra Łukasz Nowicki, syn Jana Nowickiego, znany telewizyjny głos (mówi doskonale znane widzom TVP1: „Jeszcze dziś w jedynce"). Aktor ma na koncie dubbingowe role między innymi w Toy Story oraz grach Gothic i Gothic II. Niestety, EA nie zdradziło, kto wcieli się w kobiecą wersję Sheparda.

Potężna biotyczka Subject Zero – w polskiej wersji Obiekt Zero – przemówi głosem Sonii Bohosiewicz, aktorki filmowej i teatralnej znanej przede wszystkim z roli Hanki w znakomitym filmie Rezerwat. Zagrała również w Wojnie polsko-ruskiej oraz w serialu 39 i pół. Aktorka zjawiła się na pokazie i zaprezentowała próbkę swoich umiejętności. Na okładce gry znajdą się nazwiska czterech aktorów, pozostałe dwa EA na razie trzyma w tajemnicy, gdy tylko dowiemy się, o kogo chodzi, natychmiast damy znać na naszej stronie NEOgo.pl. Można tylko zgadywać, że dojdzie jedna kobieta (Shepard) i mężczyzna (zapewne Człowiek Iluzja – więcej informacji o nim poniżej).

Na pokaz gry przyleciał Adrien Cho z BioWare, który zaprezentował początek Mass Effect 2. Shepard faktycznie ginie w wyniku ataku tajemniczych napastników na Normandię! Szoker jest jeszcze większy, gdy okazuje się, że bohatera do życia przywraca organizacja Cerberus, a komandor budzi się na stole operacyjnym. Skomplikowana operacja tłumaczy dlaczego Shepard stracił umiejętności z pierwszej części i dlaczego możliwa jest zmiana wyglądu twarzy. Na przywrócenie bohatera do życia fortunę wydał Illusive Man (w polskiej wersji Człowiek Iluzja), przywódca Cerberusa, który nie lubi się z Shepardem, ale uważa, że tylko on jest w stanie powstrzymać Zbieraczy (insektopodobne stwory – pisaliśmy o nich w poprzednim numerze NEO+) stanowiących nowe zagrożenia dla ludzkości.

Adrien nie chciał wyjaśnić, co oznacza napis, który zauważyliśmy na ekranie podczas ładowania danych – wynika z niego, że do dyspozycji gracza zostanie oddanych kilka statków, a nie tylko odnowiona Normandia. Okaże się 29 stycznia, kiedy gra trafi do sprzedaży, wtedy też dowiemy się, czy zgodnie z zapewnieniami Cho sterowanie Mako zostało poprawione i czy misje poboczne faktycznie będą grywalne. ■■

□ Imprezę poprowadzili przedstawiciele Electronic Arts: Lidka Zalewska i Tomek Jarzębowski. Były także nieszczęśliwe istoty z kosmosu.



1.pl.Nowy Targ 28 (hurt/detal)

2.Drobnera 36 - JUŻ OTWARTE!

tel.71 374 26 17

SUPER PROMOCJE

GEKON OTWIERA
NAJWIĘKSZY SKLEP Z GRAMI

Muuusisz to zobaczyć!

2x WE WROCŁAWIU!

zmiany, zmiany, zmiany

WWW.SKLEPGEKON.pl

HO, HO, HO! ...biczes

AUDYCJA O GRACH

97.8 TRAFFIC RADIO

Niedziela 18.00 w Radiu Traffic

97,8 FM we Wrocławiu lub na

www.radiotraffic.fm

GEKONI warkot

konkursy

humor

PORTAL

www.gekoni-warkot.pl

wiadomości, recenzje i wszystko co z grami związane!

wywiady

turnieje!

JUŻ GRANE!

SPLIT/SECOND

Burnout Paradise + 2012? Disney ostro pojechał

Disney Interactive Studios wrzuca wyższy bieg i dalej inwestuje w gry dla nieco starszych graczy. Poza kozacko zapowiadającą się Księżniczką i Żabą, wydadzą więc w przyszłym roku także Split/Second, nową grę, przy której dłubią twórcy Pure'a, a która na pierwszy i drugi rzut oka przypomina Burnouta. Ale na trzeci już zupełnie nie – na pokazie w deszczowym Brighton miałem okazję pograć w Splita oraz pogadać z jego twórcami i wiem, że to totalnie zręcznościowa ścigałka, w której, owszem, mamy częste kraksy jak w Burnoucie, a nawet paleta barw czasami przypomina grę Criterion, ale... opcja zrzucenia na trasę samolotu i patrzenia jak staje w płomieniach, by zagrodzić drogę rywalom, czy zdetonowania ładunków założonych na cysternach i omijania przelatujących tuż koło naszego auta zjaranych wraków to już coś jakby nowego.

NO TO ŁUP

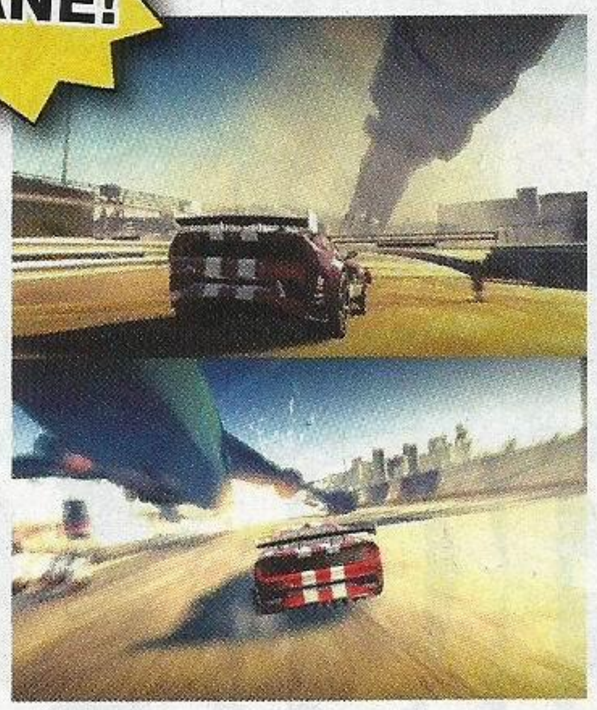
W innych grach samochodowych zdarzało się, że podczas przepychanki na zakręcie

□ Miejskie trasy bardzo przypominają Burnout Paradise, co może być nawet celowym działaniem twórców. Ale nie dajmy się nabrać – w tej grze nie ma otwartego miasta.

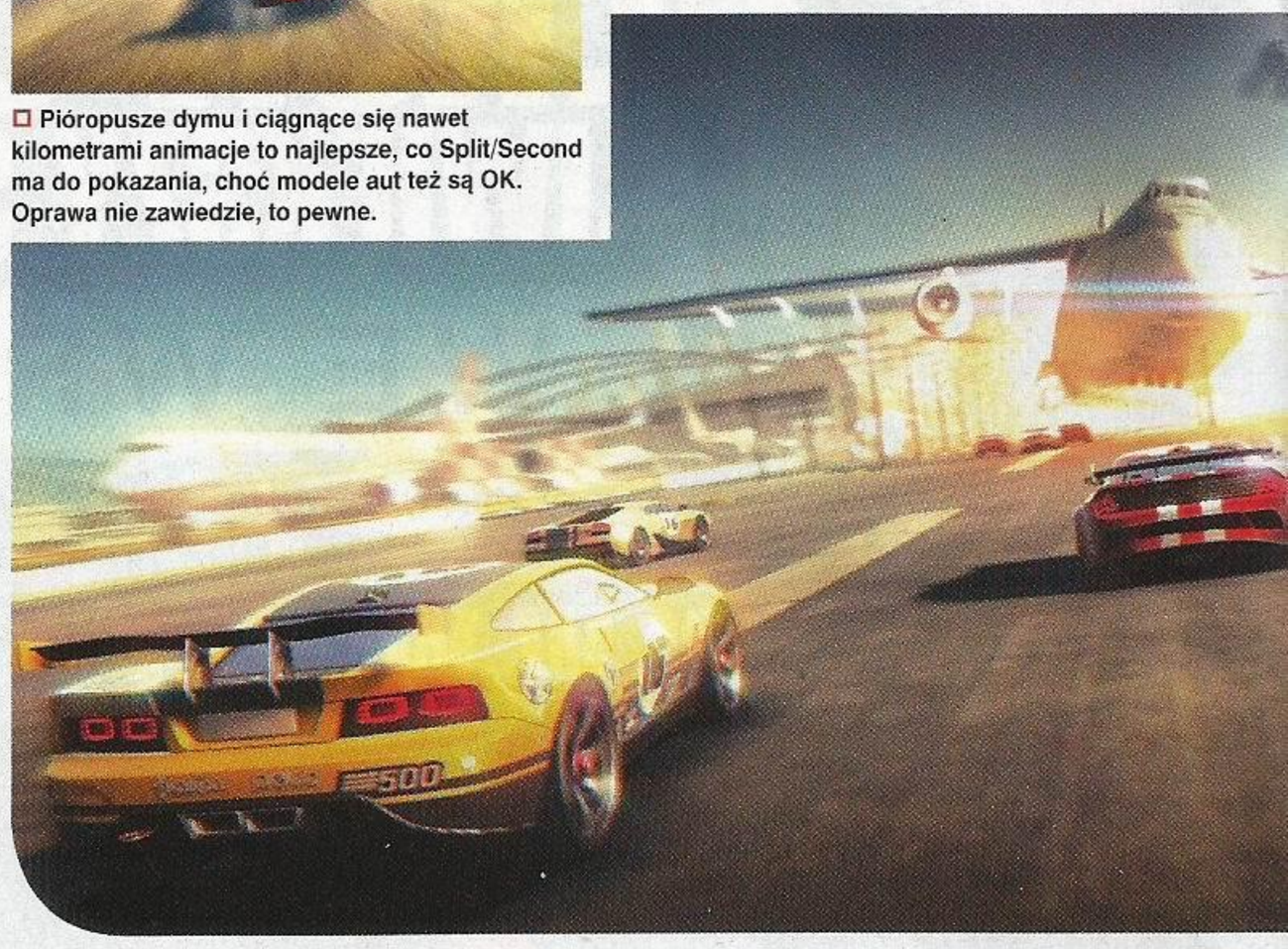
czy tuż po tym, jak ktoś zostawił mnie w tyle, miałem ochotę, by zrzucić wirtualnemu kierowcy na dach coś dużego i ciężkiego. W Split/Second to nie tylko możliwe, ale wręcz wymagane, bo sianie totalnej destrukcji na trasie to esencja gry. Poza wspomnianym samolotem można korzystać z wieżowców czy okrętów. Da się też sprawić, by gigantyczny most rozerwał się na kawałki, co robi absolutnie niesamowite wrażenie, bo dwukilometrowy odcinek, w którego każdym punkcie coś się rusza, to wciąż rzadki widok w grach, a w wyścigach to już w ogóle. Choć wielki komin czy kawał betonu wielkości salonu Anny Muchy spuszczany z helikoptera na trasę, też mogą się podobać – ładnie i mniej więcej w zgodzie z podręcznikami do fizyki rozpadają się na kawałki, a eksplozje, dym czy pył przypominają raczej widoki z nowych fps-ów niż racerów.

Wspomniałem o zgodzie z fizyką. Mimo tak szalonych akcji wszystko, poza modelem jazdy, jest bliskie realizmowi. Żadnego przerysowania, żadnego science fiction, żadnych hydraulików rzucających banany na trasę. Wyścigi ładnie opakowano fabularnie – wszystko odbywa się w ramach reality show zorganizowanego przez jakiegoś zboczeńca. Wprawdzie między przejazdami nie zobaczymy studia i prowadzących, ale menusy i ekrany ze statystykami mają nawiązywać do telewizyjnych programów tego typu. A główny tryb, nazwany Episodes, ma się składać z ponad dwudziestu wyścigów zmieszanych z szalonymi konkurencjami, więc całość ułoży się w jeden telewizyjny sezon.

Gdy celem jest po prostu zaliczenie odpowiedniej liczby okrążeń na pierwszym miejscu, poza przetrwaniem liczy się także styl. To za fajne akrobacje, skoki, utrzymywanie przez długi czas jak największej prędkości i drift otrzymujemy punkty, a po napełnieniu licznika – możemy odpalać wszystkie te niesamowicie wyglądające akcje. Te dzielą się na dwie grupy; w pierwszej mamy zwykłe uprzykrzanie życia innym i próby zwalenia im czegoś na łeb lub okolicę, w drugiej, też niebezpiecznej dla otoczenia, są akcje pozwalające zmodyfikować trasę. Wyrwa w asfalcie zmienia się w skocznię, a z niej wybijamy się w powietrze



□ Pióropusze dymu i ciągnące się nawet kilometrami animacje to najlepsze, co Split/Second ma do pokazania, choć modele aut też są OK. Oprawa nie zawiedzie, to pewne.



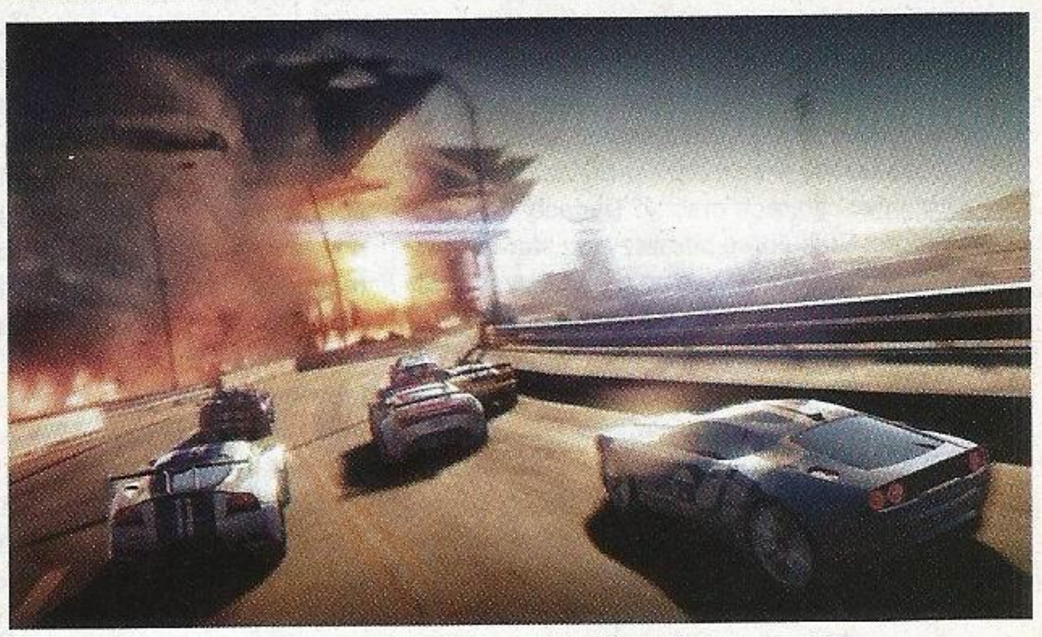
i trafiamy na niedostępny wcześniej teren. Można i warto kombinować w poszukiwaniu skrótów.

Gdy po uzyskaniu odpowiedniej liczby punktów stylu podjedziemy w pobliże miejsca, w którym teren pozwala na zrobienie czegoś bardzo niegrzecznego, możemy jednym przyciskiem odpalić atak – ale tylko przez krótką chwilę, gdy widzimy odpowiedni symbol, więc wymaga to pewnej koncentracji. I tak samo działa to z modyfikacją trasy, choć do niej pasek musi wjechać na trzecią, czerwoną strefę, więc do tego potrzeba najwięcej punktów. Mamy więc ciśnienie na efektowną jazdę i ciągłe skupienie, by nie przegapić momentu, w którym możemy zrobić demolkę lub gdy ktoś inny do niej doprowadzi, więc sam model jazdy jest już totalnie zręcznościowy i dużo

WSZYSTKO, POZA MODELEM JAZDY, JEST BLISKIE REALIZMOWI. ŻADNEGO PRZERYSOWANIA, ŻADNEGO SCIENCE FICTION, ŻADNYCH HYDRAULIKÓW RZUCAJĄCYCH BANANY NA TRASĘ

INFO
DEVELOPER: BLACK ROCK STUDIO
WYDAWCA: DISNEY INTARACTIVE
TERMIN: MAJ 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

W demku, w które graliśmy, na trasie było jednocześnie do ośmiu wozów. To wystarczająco dużo, by zaczął panować lekki chaos.



Jeśli twórcy nie przygotują nam jakiejś niespodzianki przed samą premierą, w grze zobaczymy wyłącznie sportowe auta. To dlatego, że za szaloną prędkość dostajemy punkty, a same wyścigi mają być wybuchowe i dynamiczne.

wybacza. Nie trzeba przesadzać ze zwalnianiem na zakrętach.

I chociaż śmigłowce mają duży zasięg i można je znaleźć w kilku miejscach na trasie, to już wieżowce czy samoloty trafiają się zawsze w podobnej okolicy, więc pojawia się obawa, że kolejne przejazdy na tych samych trasach w miarę szybko się znudzą. Dlatego dużym wyzwaniem dla twórców będzie przygotowanie specjalnych konkurencji. Na razie pokazano jedną: po zamkniętej trasie śmiga się kolejne kółka, wyprzedzając jeżdżące grupami ciężarówki. Za każde wyprzedzenie dostajemy dodatkowe sekundy, a jednocześnie na trasę co chwila spadają beczki, które trzeba slalomem omijać. Nawet zabawne, ale twórcy milczą w temacie kolejnych, podobnych urozmaiceń. A właśnie nimi powinni się chwalić.

DISNEY POSKĄPIŁ NA LICENCJE AUT... ALBO KONCERNY SAMOCHODOWE NIE CHCIAŁY PATRZEĆ, JAK ICH CACKA GNIOTĄ SIĘ I WYBUCHAJĄ

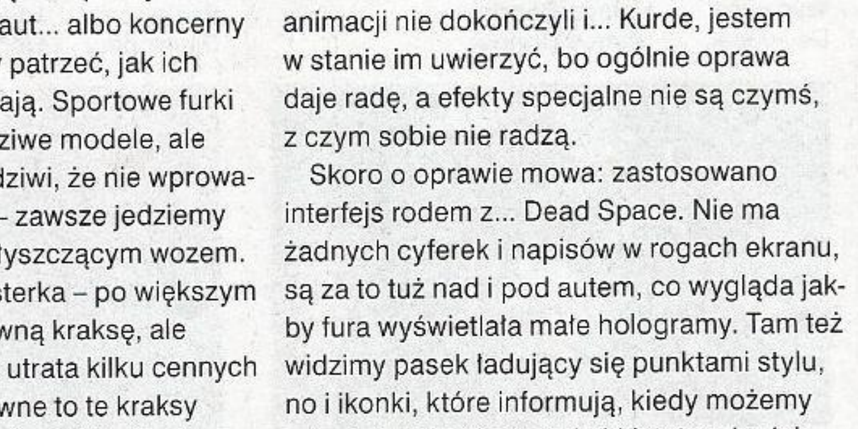
GDZIE MOJA BRYKA?

Kolekcjonerzy furek zawyją z rozpaczy – Disney poskąpił na licencje aut... albo koncerny samochodowe nie chciały patrzeć, jak ich cacka gniotą się i wybuchają. Sportowe furki przypominają więc prawdziwe modele, ale są fikcyjne. Tym bardziej dziwi, że nie wprowadzono modelu zniszczeń – zawsze jedziemy nowiutkim, świeżutkim i błyszczącym wozem. Nie można nawet stłuc lusterka – po większym zderzeniu widzimy efektowną kraksę, ale jedyną konsekwencją jest utrata kilku cennych sekund. No dobra, efektowne to te kraksy mają dopiero być – w wersji, w której grałem, przewracające się na bok i koziołkujące samochody wyglądały bardzo, bardzo tak sobie, ale twórcy obiecują, że po prostu tych animacji nie dokończyli i... Kurde, jestem w stanie im uwierzyć, bo ogólnie oprawa daje radę, a efekty specjalne nie są czymś, z czym sobie nie radzą.

Skoro o oprawie mowa: zastosowano interfejs rodem z... Dead Space. Nie ma żadnych cyferek i napisów w rogach ekranu, są za to tuż nad i pod autem, co wygląda jakby fura wyświetlała małe hologramy. Tam też widzimy pasek ładujący się punktami stylu, no i ikonki, które informują, kiedy możemy odpalać ataki. Co jest dość istotne, bo jak wspominałem, czasami trzeba się ostro skupić, więc ciągłe rozglądanie mogłoby w tym przeszkadzać.

Trasy nieźle dopieszczono jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że gra jest totalnie dynamiczna. Wprawdzie podczas jazdy w tunelu, w którym nagle wybuch wyrzuca dwa samochody przeciwników na ścianę, może i nie ma czasu przyjrzeć się sytuacji, ale już pamiątka po tym wydarzeniu, czyli gęsty dym, będzie widoczny aż do końca zawodów.

Szkoda, że w grze nie ma ani prawdziwych aut, ani sensownego modelu zniszczeń – widzimy kraksy, ale po słabszym przywaleniu w bandę czy rywala nie zostaje żaden ślad.



SZCZYPTA STRATEGII

Przed rozpoczęciem wyścigu kamera pokazuje całą trasę – uważni obserwatorzy będą potrafili w ciągu tych kilku sekund zarejestrować najważniejsze obiekty i wstępnie zaplanować, w których momentach wykorzystają otoczenie, by załatwić rywali. Odpalanie pierwszego ataku po nabiciu odpowiedniej liczby punktów stylu wcale nie musi być najlepszą strategią – czasami warto poczekać na taką akcję, która nam się najbardziej przysłuży. Jeśli na ogonie siedzi nam jeden koleżka, wystarczy użyć argumentu w postaci betonowej bryły, ale jeśli trzech, warto rozważyć spuszczenie na trasę płonącego samolotu. Czasem lepiej się powstrzymać, bo do najbardziej ekstremalnych demolek potrzeba najwięcej punktów.

Miejscówek, które zostaną pocięte na trasy, będzie pięć – od portu po tereny miejskie, ale widziałem za mało torów, by stwierdzić, czy poukładano je sensownie.

WNET W NET

W multi zagramy maksymalnie w osiem osób, będzie też split screen i... więcej nikt z pracujących przy grze nie chciał mi zdradzić – czekają pewnie na kolejne pokazy, ale, na świętego Krzysztofa, patrona kierowców, niech zrobią też tryb z konkurencjami w stylu Party z Burnout Paradise.

Ciekawostką pokazu była dwudziestominutowa prezentacja stworzonej z myślą o Split/Second technologii służącej do przetwarzania ryków silników, na której większość dziennikarzy zasnęła. Ale podczas gry Wam to nie grozi – zapowiadają się dobre, odstresowujące, wybuchowe wyścigi. //**Quentin**

R2pol.com

tel. 501 075 081 GG: 1993640
email: allegro@r2pol.pl
ul.Włościańska 61
51-514 Wrocław

Przy zamówieniu podaj kod NEO+X-MAS2009* a dostaniesz 3% rabatu!

* dotyczy zamówień składanych na stronie www.R2pol.com

CONSOLES SPORTS LEAGUE

Zawodowcy są wśród nas?

Sporty elektroniczne na stałe wpisały się już w krajobraz wydarzeń branżowych w Polsce – na przykład podczas PGA zawsze organizowane są finały licznych rozgrywek. O ile jednak jesteśmy świadomi, że mamy dobrych zawodników w Counter-Strike czy Starcrafta, to są gry pecetowe. Konsolową scenę e-sportu próbuje rozruszać nowa ekipa – Consoles Sports League. Rozmawiamy z Bartłomiejem „Afkiem" Ziółkowskim, community managerem CSL Polska.

NEO+: Dlaczego zajęliście się e-sportem? Skąd wziął się pomysł na zajęcie się tym tematem? Sami dużo graliście online?

Afek: Idea rozwoju sportów elektronicznych na konsolach wykiełkowała z wcześniejszego projektu, jakim jest Electronic Sports League – platformy zrzeszającej graczy rywalizujących z użyciem komputerów PC. Naturalnym biegiem rzeczy było rozszerzenie działalności o segment poświęcony konsolom, których popularność systematycznie wzrasta. Za Consoles Sports League odpowiedzialni są pasjonaci, którzy z dużą znajomością tematu podchodzą do tematyki gier i rywalizacji ligowej z ich wykorzystaniem. Na rodzimym rynku do tej pory nie było serwisu, który organizowałby podobne rozgrywki, więc postanowiliśmy go stworzyć, po części również dla siebie, bo kochamy rywalizację multiplayer w grach.

Nasze projekty powstały, ponieważ graliśmy i gramy. Współtwórcy ESL byli hardcore'owymi graczami w pecetowego Quake'a. Ja natomiast jestem maniakiem serii Call of Duty.

N+: Czy CSL to polska inicjatywa?

Afek: Zarówno Consoles Sports League, jak i Electronic Sports League, to projekty międzynarodowe z centralą w Kolonii. O ile CSL stawia swoje pierwsze kroki, m.in. w Polsce, Niemczech, czy Francji, o tyle ESL jest obecne w 30 krajach, a każdego dnia rozgrywanych jest w nim przeszło dziesięć tysięcy meczów ligowych. Całością rozgrywek rodzimego CSL zajmują się polscy organizatorzy, natomiast rozgrywki międzynarodowe prowadzone są wspólnymi siłami z naszymi kolegami z pozostałych krajów prowadzących CSL.

N+: Ilu w tej chwili graczy zrzesza CSL?

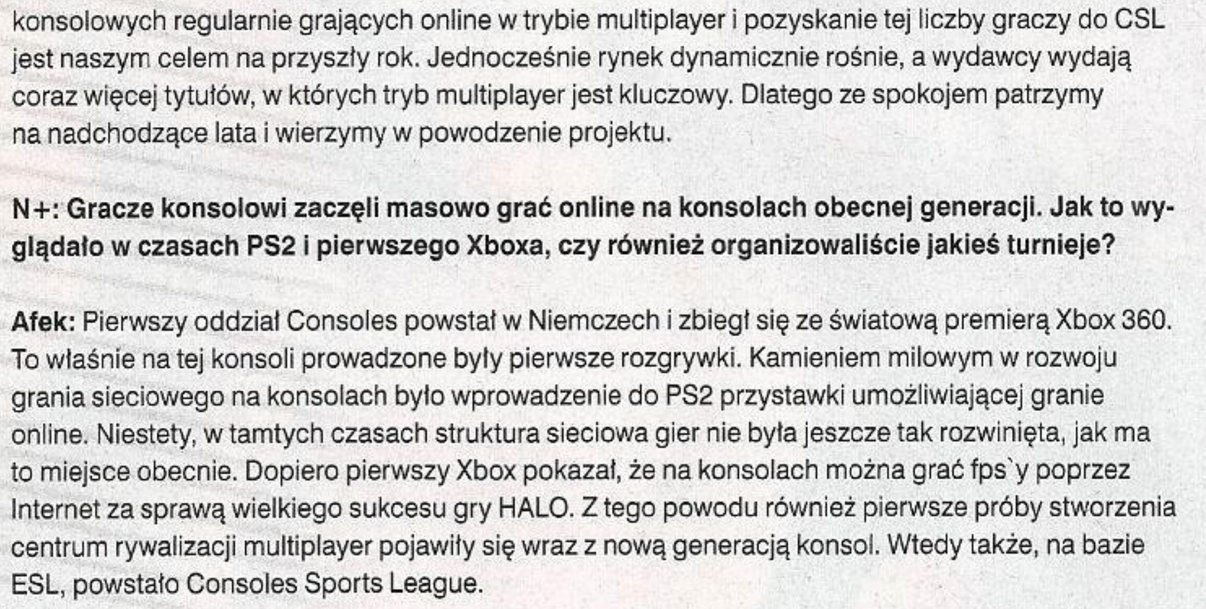
Afek: CSL w Polsce działa oficjalnie od lipca tego roku, w ciągu kilku miesięcy udało nam się zebrać 3000 aktywnych graczy konsolowych, którzy codziennie toczą boje w różnych grach. Od startu zostało rozegranych ponad 6000 spotkań. Oceniamy, że obecnie jest w Polsce około 10 000 graczy konsolowych regularnie grających online w trybie multiplayer i pozyskanie tej liczby graczy do CSL jest naszym celem na przyszły rok. Jednocześnie rynek dynamicznie rośnie, a wydawcy wydają coraz więcej tytułów, w których tryb multiplayer jest kluczowy. Dlatego ze spokojem patrzymy na nadchodzące lata i wierzymy w powodzenie projektu.

N+: Gracze konsolowi zaczęli masowo grać online na konsolach obecnej generacji. Jak to wyglądało w czasach PS2 i pierwszego Xboxa, czy również organizowaliście jakieś turnieje?

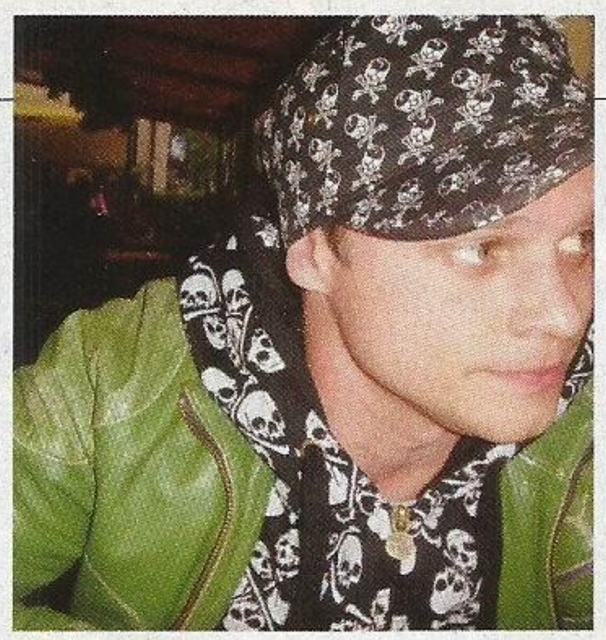
Afek: Pierwszy oddział Consoles powstał w Niemczech i zbiegł się ze światową premierą Xbox 360. To właśnie na tej konsoli prowadzone były pierwsze rozgrywki. Kamieniem milowym w rozwoju grania sieciowego na konsolach było wprowadzenie do PS2 przystawki umożliwiającej granie online. Niestety, w tamtych czasach struktura sieciowa gier nie była jeszcze tak rozwinięta, jak ma to miejsce obecnie. Dopiero pierwszy Xbox pokazał, że na konsolach można grać fps`y poprzez Internet za sprawą wielkiego sukcesu gry HALO. Z tego powodu również pierwsze próby stworzenia centrum rywalizacji multiplayer pojawiły się wraz z nową generacją konsol. Wtedy także, na bazie ESL, powstało Consoles Sports League.

N+: Na czym grają polscy konsolowcy? Która konsola przeważa, jakie gry są najpopularniejsze i z czego Waszym zdaniem to wynika?

Afek: Mamy do czynienia z paradoksem, ponieważ nasze informacje mówią o przewadze Xboxa, w ilości sprzedanych gier, jak i samych konsol. Na CSL jednak dominującą platformą rozgrywek jest PS3. Wynika to z kilku czynników. Przede wszystkim na niekorzyść Xboxa działa brak usługi



□ **Strona http://www.consoles.net/pl/ zrzesza społeczność graczy i informuje o kolejnych eventach.**



□ **Chcecie zagrać lub wymienić korespondencję z Bartkiem? Szukajcie na PSN nicków 'afek' oraz 'No_Skill_Cziter'.**

Xbox Live w Polsce, co w efekcie zmusza graczy do rejestrowania fikcyjnych adresów. Kolejną przeszkodą w szybszym rozwoju popularności multiplayer na konsoli Microsoftu jest płatny abonament za granie w sieci. Jednocześnie, w moim osobistym odczuciu, społeczność PS3 wygląda na bardziej przywiązaną do wybranych gier oraz lepiej zorganizowaną, a co za tym idzie sprawniej organizującą sobie rozrywkę w trybie multiplayer.

W CSL króluje w tej chwili piłka nożna, zarówno na PS3, jak i X360. Mamy również nadzieję na dużą aktywność graczy w Modern Warfare 2, dla której wystartujemy w najbliższym czasie rozgrywki zespołowe. Ze wstępnych szacunków wynika, że wystartuje w nich przeszło 30 zespołów.

N+: Na pewno obserwujecie jak zmieniają się proporcje. Jak to wygląda dzisiaj, a jak w porównaniu na przykład z rokiem 2007.

Afek: Mogę się wypowiedzieć bazując jedynie na swoich prywatnych doświadczeniach. Po prostu CSL istnieje jeszcze za krótko. Posiadam wszystkie konsole obecnej generacji i na wszystkich gram. Najwięcej czasu online spędzam jednak na PS3, nie wiem czy to wynika z sentymentu do samej marki PlayStation, czy może z innych powodów. Prawda jest jednak taka, że najwięcej Polaków spotkałem na serwerach Sony i ten trend obecnie się utrzymuje. Co dziwne, bo w Europie proporcje są odwrotne, we Francji dominuje Xbox, w Niemczech rozgrywki są prowadzone wyłączne na platformie Microsoftu (na niemieckim CSL jest obecnie 38 000 aktywnych graczy). Powody takiego stanu rzeczy w naszym kraju wymieniłem już wcześniej. Dlatego ciężko mi jeszcze mówić o jakichkolwiek trendach i ewentualnej migracji graczy z jednej konsoli na drugą.

„NA CSL DOMINUJĄCĄ PLATFORMĄ ROZGRYWEK JEST PS3. WYNIKA TO Z KILKU CZYNNIKÓW. PRZEDE WSZYSTKIM NA NIEKORZYŚĆ XBOXA DZIAŁA BRAK USŁUGI XBOX LIVE W POLSCE" – AFEK

N+: W jakim stadium rozwoju znajduje się polski e-sport konsolowy? Czy jest już na tyle atrakcyjny, żeby przyciągnąć uwagę mass mediów, a przede wszystkim sponsorów?

Afek: E-sport konsolowy jeszcze raczkuje. Podstawowym założeniem CSL w nadchodzącym czasie jest uświadamianie graczy, że istnieją miejsca, gdzie po zakupie gry mogą wspaniale kontynuować swoją zabawę w trybie multiplayer. Dopiero po uzyskaniu odpowiedniej skali, będziemy mogli zainteresować wydarzeniami media i partnerów, jak ma to miejsce w przypadku starszego i większego brata – ESL.

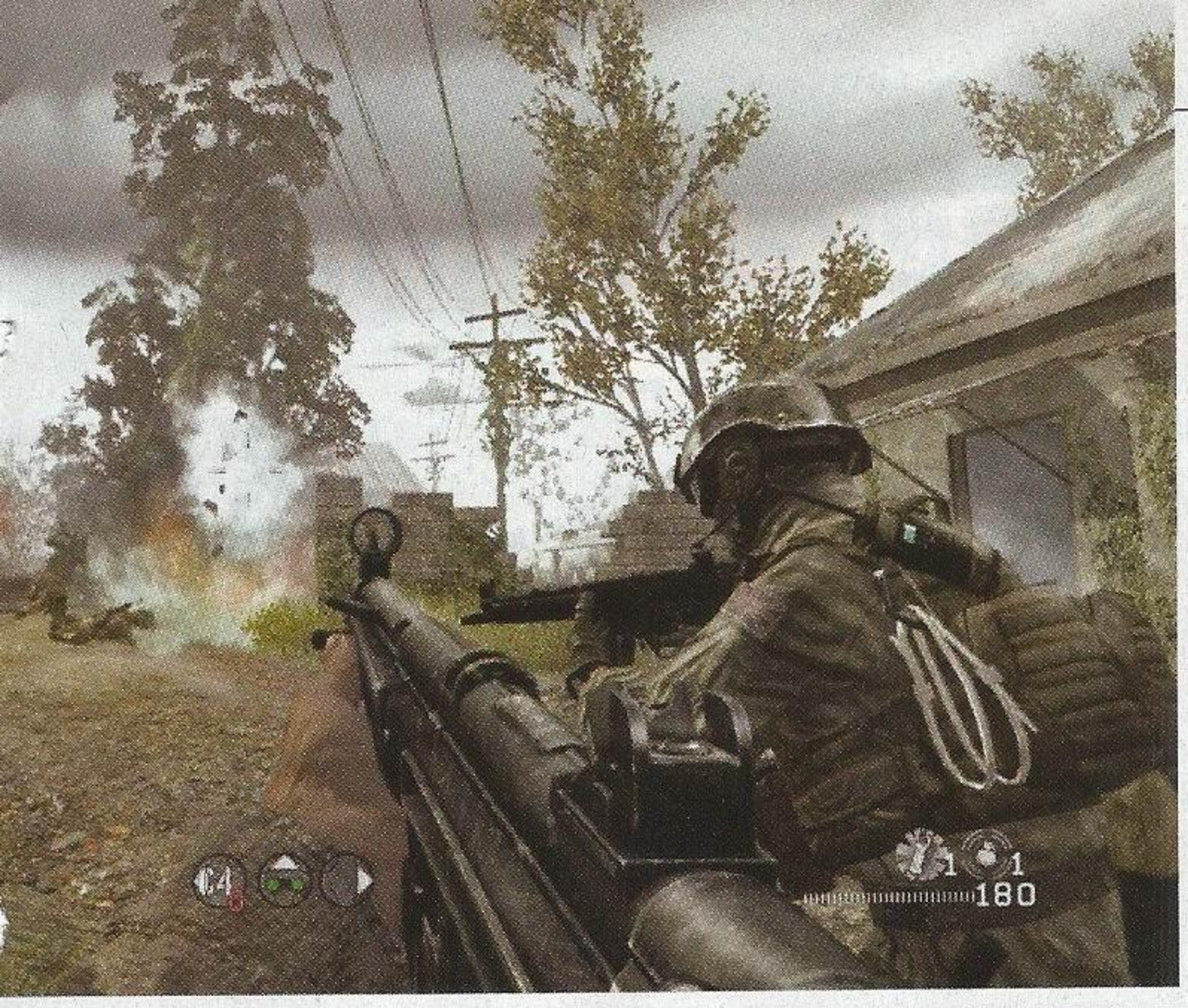
Doświadczenia ESL pokazują nam, że rywalizacja ligowa w grach jest ciekawym kierunkiem biznesowym, a społeczność zaawansowanych graczy dobrym klientem dla firm chcących dotrzeć do ludzi w wieku 15-25 lat. Jednocześnie dla potencjalnych partnerów najważniejszy jest fakt, że gry są podstawową rozrywką dla młodych ludzi, a działania takie, jak CSL i ESL pozwalają firmom skutecznie dotrzeć do nich z komunikatem, dzięki wykorzystaniu ich pasji – gier.

Za przykład sukcesu e-sportu konsolowego stawiamy sobie amerykańskie Major League Gaming, którego wydarzenia relacjonowane są przez stację sportową ESPN. W Polsce nadal konsole raczej towarzyszą lub uzupełniają eventy dedykowane rozrywce pecetowej. My natomiast widzimy potencjał raczej w budowaniu wydarzeń ligowych mających format, który nadaje się do emisji w telewizji ze względu na atrakcyjność gier konsolowych – i w taki sposób budowania zasięgu dla informacji lub sponsorów.

Jednocześnie, jak w każdej młodej dziedzinie, również rywalizacja multiplayer wymaga wyrobienia standardów wśród samych graczy, które z kolei przełożą się następnie na popularność zjawiska. W tej chwili gracze konsolowi, w naszej ocenie, nie są jeszcze dostatecznie zorganizowani. Wszystko jednak wymaga czasu i pracy. Zmiany i wyraźną poprawę względem paru poprzednich miesięcy widzimy już teraz.

N+: Z jakimi firmami współpracujecie, czy macie wsparcie dystrybutorów gier?

Afek: Intensywnie staramy się o takie wsparcie dla CSL. Wydaje się, że przykład sukcesu Modern Warfare 2, w dużej mierze zbudowany na bardzo silnej społeczności multiplayer poprzednich części, powinien w najbliższym czasie ułatwić nam rozmowy przede wszystkim z wydawcami. Dla nas oczywiste jest, że ważna dla sprzedaży nowych gier jest zarówno silna społeczność przywiązanych graczy, jak i atrakcyjnie medialnie wydarzenia, które można tworzyć wykorzystując rozgrywki ligowe graczy.



N+: Założmy, że jestem zainteresowany dołączeniem do rozgrywek w FIFA 10 albo Killzone 2 Co powinienem zrobić, jak mogę Was znaleźć, jakie muszę spełnić warunki i co będę z tego miał?

Afek: Pierwszym krokiem jest założenie konta na www.consoles.net/pl. Kolejnym, wybranie konsoli za pośrednictwem której chcemy rywalizować, a na końcu wybranie jednej z lig w grach, które prowadzimy. Warto również zainstalować komunikator ESL Wire (zintegrowany z CSL), dzięki któremu łatwiej znajdziemy przeciwników do grania, ułatwimy wzajemną komunikację, szybciej wgramy pliki do systemu CSL z rozegranego meczu oraz sprawdzimy, kto ze znajomych jest obecny online i gotowy do rozgrywki. ESL Wire ułatwi nam również rozmowy na temat ulubionej gry dzięki tzw. „lobby", czyli odpowiednikowi czatu IRC.

Udział w rozgrywkach to przede wszystkim frajda z rywalizacji z innymi polskimi graczami lub znajomymi. Podobnie jak w ESL, przyjdzie również moment, kiedy w CSL pojawią się rozgrywki z nagrodami rzeczowymi, a następnie pieniężnymi. Niemniej jednak w takich rozgrywkach startują i wygrywają przede wszystkim gracze, którzy poświęcają graniu wiele godzin dziennie, pozostali natomiast najbardziej cenią sobie po prostu frajdę z grania multiplayer i rywalizację w zorganizowanej strukturze ligowej.

N+: Czy grając poprzez CSL polscy gracze mają szansę na udział w międzynarodowych turniejach?

Afek: W drugim kwartale 2010 startują European Nations Championship z finałem pod koniec roku w Kolonii. Ten format rozgrywek jest dedykowany najlepszym, natomiast każdy z graczy, w dowolnym momencie może dołączyć do rozgrywek prowadzonych przez sekcję EU operującą pod adresem www.consoles.net/eu. W sekcji EU organizowane są zarówno rozgrywki dla zabawy, jak i rozgrywki dla uczestników, którzy awansowali z rozgrywek krajowych.

N+: Poprawcie nas jeśli się mylimy, ale nie jesteście jedynymi, którzy zajmują się e-sportem w Polsce. Dlaczego jesteście lepsi od pozostałych?

Afek: Prawdopodobnie jedynymi, którzy regularnie organizują e-sport z wykorzystaniem konsol. Pomijając sytuację w Polsce, zarówno CSL, jak i ESL mają podstawową przewagę nad konkurencją. Obydwie platformy są międzynarodowe, co daje uczestnikom rozgrywek szansę na codzienną rywalizację i zabawę nie tylko lokalnie, ale również w ligach zagranicznych. Uwierz mi, bić Niemców... to świetna zabawa :)

N+: Czy można napisać, że polscy gracze grają na światowym poziomie?

Afek: Na PC mamy Mistrzów Świata i Europy w wielu grach-dyscyplinach. Społeczność konsolowa pozyskała w ostatnich miesiącach większość graczy FIFĘ, którzy święcili międzynarodowe sukcesy na PC-tach, m.in. zespołowe Mistrzostwo Europy w 2008 lub też indywidualny brązowy medal podczas tegorocznego WCG. Jeśli oni zmienili blaszaki na konsole, to istnieje również szansa, że inni wybitni gracze staną się „dualami". Jednocześnie ilość sukcesów polskich graczy pokazuje, że w grach komputerowych jesteśmy naprawdę solidni :) Czas pokaże, czy również na konsolach.

N+: E-sport to dziś nie tylko sportowa rywalizacja między graczami, ale także dynamicznie rozwijający się biznes. Najlepsze zespoły mają sponsorów. Czy polscy konsolowi gracze też mogą na nich liczyć, czy CSL w jakiś sposób pomaga, pośredniczy w tym temacie?

Afek: Zgadzam się ze stwierdzeniem, że e-sport to w obecnej dobie globalizacji prężnie rozwijająca się gałąź przemysłu rozrywkowego. W naszym kraju ścieżki sponsoringu graczy przetarła scena PC, to tam takie firmy, jak BENQ, D-Link czy Creative mają obecnie swoje drużyny, na które wykładają gotówkę. Dotyczy to wyjazdów na LANy, sprzętu, a nawet pensji dla graczy. Polscy konsolowy znajdują się obecnie na początku tej drogi, to znaczy w momencie, w którym scena PC była 5 lat temu. Mam nadzieje, że dzięki zdobytemu doświadczeniu cały proces będzie tu zachodził w przyspieszonym tempie i za góra dwa lata, będziemy mogli mówić o profesjonalnie funkcjonujących multigamingach konsolowych z dużymi nakładami finansowymi.

Pierwszym teamem konsolowym, sponsorowanym przez dużą firmę była DELTA, chłopaki grają na X360 w Gears of War 2, wyjeżdżają na LANy. Niestety, z powodu braku rozgrywek online'owych na tej platformie (tutaj ukłony w kierunku polskiego oddziału Microsoftu, który nie może wspomagać inicjatyw multiplayerowych – brak rodzimej usługi Live) nie jest jasna przyszłość zespołów grających na Xboxach. Jest jeszcze multigaming (klan, który gra w różne gry – red.) Universal Soldiers [US], który jako jeden z pierwszych zwrócił uwagę na zawodników konsolowych. W swoich szeregach mają kilku naprawdę dobrych graczy FIFA 10 na PS3, którzy przeszli ze sceny PC. Obecnie US negocjuje z jednym z najbardziej rozpoznawalnych klanów grających w shotery na PS3 Polish Elite Team [POL], nad fuzją i aktywnym wsparciem chłopaków.

□ **Imprezy ESL przyciągają mnóstwo zainteresowanych. Życzymy tego samego CSL!**

CSL jest niejako trampoliną, dzięki której utalentowani gracze mogą się pokazać przyszłym sponsorom. Wniosek jest prosty: jesteś dobry, potrafisz się zaprezentować z najlepszej strony, to w przyszłości istnieje duża szansa, że zainteresuje się tobą sponsor i będziesz mógł czerpać przyjemność i ewentualne pieniądze ze swojej pasji.

N+: Jakie macie plany na przyszłość?

Afek: Przede wszystkim informowanie graczy o Consoles Sports League, jako świetnej platformie do zabawy i rywalizacji w trybie multiplayer. W 2010 chcemy również uruchomić Consoles Elite Series, czyli ekstraklasę rozgrywek, wyłącznie dla najlepszych i dalszą pracę nad jej formatem telewizyjnym.

Naszą ambicją jest również uczynienie sportów elektronicznych oficjalną dyscypliną sportową, wpisaną do rejestru i będącą pod opieką Ministerstwa Sportu, podobnie jak ma to miejsce w paru innych krajach, m.in. Rosji. To plan długofalowy, ale realny.

N+: Czemu polscy gracze konsolowi powinni zainteresować się CSL?

Afek: To świetne miejsce dla graczy szukających po prostu zabawy, gdzie na pewno znajdą osoby chętne do zmierzenia się o każdej porze dnia i nocy. Dla graczy zaawansowanych CSL jest natomiast miejscem prawdziwych wyzwań i możliwości stoczenia pojedynków z najlepszymi nie tylko w Polsce, ale i na świecie.

N+: W jakie gry sami gracie?

Afek: Jesteśmy pasjonatami, którzy aktywnie biorą udział w rozgrywkach. Ja wywodzę się ze sceny CoD na PS3 i kolejne edycje tej gry regularnie pełnią dyżur w czytniku mojej konsoli. Obecnie jest to oczywiście Modern Warfare 2. Odskocznią od sieciowych rozgrywek są dla mnie również takie tytuły, jak: Uncharted 2, Assassin's Creed, Dragon Age, czy DJ Hero. W biurze natomiast gramy w FIFA 10, GT i Buzza.

N+: Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia! ■■

„CSL JEST NIEJAKO TRAMPOLINĄ, DZIĘKI KTÓREJ UTALENTOWANI GRACZE MOGĄ SIĘ POKAZAĆ PRZYSZŁYM SPONSOROM. WNIOSEK JEST PROSTY: JESTEŚ DOBRY, POTRAFISZ SIĘ ZAPREZENTOWAĆ Z NAJLEPSZEJ STRONY, TO W PRZYSZŁOŚCI ISTNIEJE DUŻA SZANSA, ŻE ZAINTERESUJE SIĘ TOBĄ SPONSOR" – AFEK

„Nie zrobilibyśmy czegoś podobnego. Myślę że Infinity Ward lekko przesadzili, ale to poniekąd dobrze. Gry są bardzo młodym medium, musimy zacząć popychać granice tego, co można w nich pokazywać. **Podoba mi się, że mieli dość jaj, aby spróbować czegoś nowego.**" – **Matt Turner z EA powściągliwie poklepuje po plecach kolegów z konkurencji**

„Serwery i tym podobne ustrojstwa nie działają za friko. Oprócz samego sprzętu, oferujemy klientom także usługi i zawartość online – planujemy poszerzyć tego typu działalność w najbliższym czasie. **Rozpatrujemy różne modele biznesowe, jak choćby opłaty za konkretne elementy albo miesięczny abonament.**" – **Masayuki Chatani z Sony ponawia lekko niepokojące przebąkiwania o abonamencie na PSN**

„Rynek gier na Wii zrobił się mocno nieprzewidywalny. Zobaczymy jak się sprawy ułożą w sezonie świątecznym, miewaliśmy już tytuły na Wii, którym udało się odnieść sukces. Tym niemniej, zamierzamy skupić się przede wszystkim na dużych produkcjach, potencjalnych hitach. **Nie mówię, że porzucamy Wii, ale nasze studio musi być gotowe na nowe wyzwania.**" – **Alain Tascan z EA wycofuje się do szalupy ratunkowej, póki łajba utrzymuje się jeszcze na wodzie**

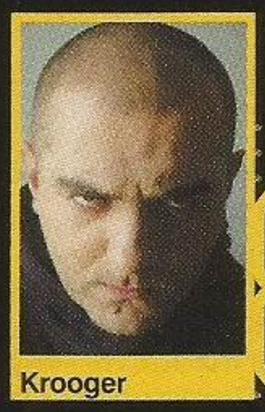
„Nie, skorupy żółwi są zrośnięte z ich kręgosłupami, więc zwierzęta nie mogą ot tak sobie z nich wyskoczyć... **Zdaję sobie sprawę, że okłamywałem dzieci na całym świecie.**" – **Shigeru Miyamoto dokonuje szokującego rachunku sumienia**

„Nintendo stało się jedną z tych firm, dla których chcą pracować wszyscy absolwenci elitarnych uniwersytetów, a to bardzo zaostrzyło konkurencję o lukratywne stanowiska. **Często mówię panu Iwata, że gdybym dziś ubiegał się o posadę w naszej firmie, prawdopodobnie by mnie nie zatrudnili.**" – **szczery do bólu Shigeru Miyamoto dzieli się osobistą perspektywą na dzisiejszy stan firmy, której zapewnił światowy sukces**

„Nie mówię, że stanie się to z dnia na dzień, ale chcemy odzyskać pozycję lidera w gatunku FPS, okupowaną obecnie przez Activision. I uda nam się, dzięki innowacyjnym, wysokiej jakości tytułom." – **John Ricitello, szef EA, nie zamierza giąć karku przed Infinity Ward**

„Do dziś słyszy się japońskich graczy używających określenia „youge" (dosłownie: Zachodnie gry) jako obelgi. Osobiście chciałbym, żeby spróbowali zagrać choćby w takie Modern Warfare 2. Wówczas przekonaliby się jak bardzo się mylą." – **Yoichi Wada, szef Square Enix, którego firma zgarnęła prawa do dystrybucji MW2 w Japonii nagle zapałał głębokim uczuciem do Zachodnich produktów**

„Potwierdzamy – premiera na początku 2010 roku. **To nadal zima, więc przestańcie marudzić.**" – **anonimowy pracownik Rare w pełnej szacunku dla fanów wiadomości na Twitterze usprawiedliwia obsuwę nowej wersji Perfect Dark na XBLA**



ACHIEVEMENT UNLOCKED

Rude Boy – 5G < Gentleman – 100G

Dzisiaj będzie o chamstwie. Ciężki temat, trochę ogólny, ale warty choćby nadgryzienia. "*...bo chamstwa nie zniese*" – tak mógłbym w sumie zacząć, ale jak na tę chwilę to jednak mało oryginalne. Chwila bowiem jest na tyle podniosła i uroczysta, że bez salwy honorowej się nie obędzie. Swojego debiutu na łamach periodyku, który od samego początku swojego istnienia prowadził mnie niczym pies przewodnik po świecie konsolowego szaleństwa, nie mogę schrzanić sztampowym felietonem. W końcu przełom roku to prawdziwy wysyp podsumowań ubiegłych dwunastu miesięcy i filozoficzne gdybanie co wydarzy się przez następne. Tego nie będzie – zostawmy ten temat na kiedy indziej.

Chcąc zadebiutować z przytupem wymyśliłem – chamstwo! To właśnie chamstwo w społeczeństwie graczy uderzyło we mnie ostatnio bezpośrednio. Dopadło mnie dokładnie tak, jak robili to silniejsi i bardziej zorganizowani „koledzy" w szkole podstawowej na warszawskiej Pradze. Tym razem obyło się jednak bez siniaków, nie licząc tych na mojej psychice. Te skłoniły mnie do przemyśleń. Jak gracze należący do tej samej społeczności, która co chwilę atakowana jest zewsząd za to, że jest pokoleniem przyszłych morderców i psychopatów, mogą zachowywać się, jak banda szczeniaków? I nie mówię tutaj o forach internetowych, gdzie każdy może zachować pozory anonimowości, a o żywych przykładach braku szacunku dla drugiej osoby – wśród graczy właśnie.

Z racji wykonywanego zawodu i (mam nadzieję) pewnych umiejętności radzenia sobie z tzw. „publiką", dane mi jest poprowadzić czasami różnego rodzaju eventy growe. Kiedy komentowałem amatorski turniej multiplayer w pewną grę FPP w Krakowie, w dosyć niewielkich pomieszczeniach lokalnego salonu znanej sieci prasowej utworzyła się miła atmosfera zdrowej rywalizacji, podczas której dało się zauważyć, że gracze potrafią trzymać się razem. Było kibicowanie, była rywalizacja i było miło. Aż chciało się zagrać. Do czasu. Do czasu, gdy za komputerami zasiadły drużyny dobierane z racji braku przynależności do jakiegokolwiek klanu. Zdarzało się, że panowie grający ze sobą, widzieli się pierwszy raz. Bywało też, że w ogóle grali w tryb multi po raz pierwszy. W tym momencie dziwny zwyczaj tępienia tzw. „n00bów" na internetowych forach, zmaterializował się w najbardziej żałosnej postaci. Docinkom zza pleców, wyśmiewaniu i głośnym komentarzom nie było końca. Oczywiście „pr0som" nie podobał się sposób ułożenia rąk na klawiaturze czy też początkowe gubienie się na mapie. Dlaczego? Dlaczego z miejsca uważają się za lepszych? Dlaczego było tak trudno... dopingować tych graczy? Nie byliśmy na profesjonalnym LANie z zawodowcami. To nie mega-turniej krajowy. To lokalny mini-turniej mający na celu zbliżenie graczy, ludzi zafascynowanych graniem, zainteresowanie przechodniów. W końcu każdy od czegoś zaczynał. Nasi obecni mistrzowie świata w Counter-Strike też kiedyś zbierali baty i uczyli się ułożenia rąk na klawiaturze i myszce. Czy nie lepiej byłoby właśnie swoim sportowym zachowaniem zachęcić ludzi do grania? Skąd ta nienawiść?

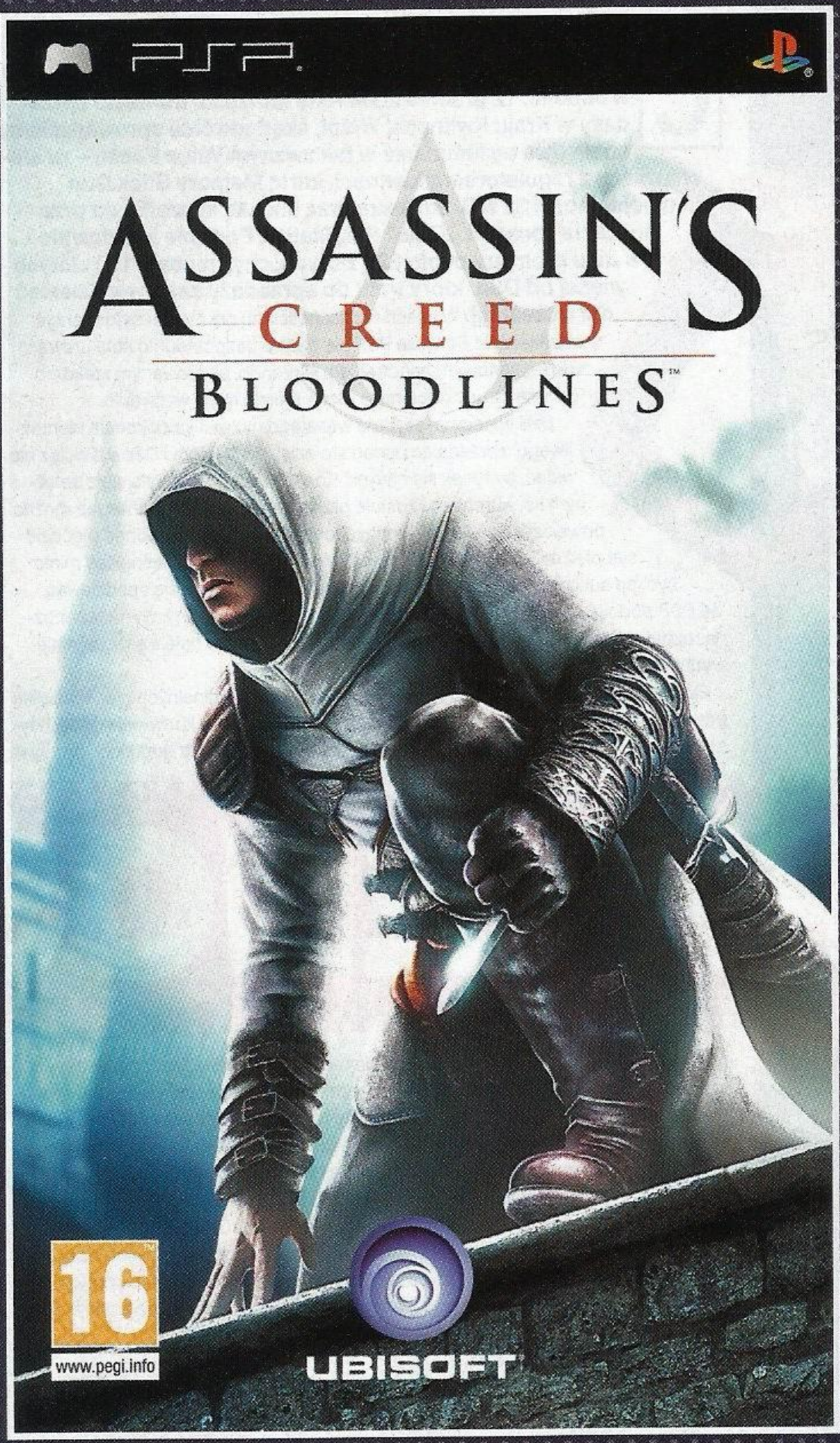
Sam w multi nie gram zbyt często. Pewnego dnia chciałem to zmienić i wpadłem na pomysł, że zamiast nabijać statystyki w jakimś durnym MMORPG, zagram w piłeczkę. Padło na FIFĘ 09 na PS3. Połączyłem się dzięki PSN z losowo wybranym przeciwnikiem i gwizdek (wraz z Dariuszem oraz Włodkiem) oznajmił rozpoczęcie pierwszej połowy. Pamiętam jak dziś, że dostałem srogi łomot. Trudno – powiedzmy, że prezentuję poziom gry zbliżony do naszej piłkarskiej kadry narodowej i po raz pierwszy grałem w piłkę z kimś, kto nie siedzi na kanapie obok mnie. Różnica bramek w meczu dochodziła do siedmiu, kiedy to bramkarz mojego przeciwnika pechowo upuścił piłkę na swoim polu karnym, a szczęśliwie znajdujący się tam napastnik dopadł futbolówki i wszedł z nią do bramki. Mecz przegrałem 7:1 i tuż po nim dostałem prywatną wiadomość tekstową od mojego przeciwnika. Jej zawartość wyglądała mniej więcej tak: „ffffffffffffuuuuuuuckkkkkkkkyouuuuuu!". Gość wygrał, byłem stosunkowo łatwym przeciwnikiem – nie rozumiem. Aha! Być może rozdziewiczyłem jego statystykę straconych goli, być może dawno nie grał z tak irytująco słabym zawodnikiem? Cholera, no rzeczywiście powód do frustracji pierwszorzędny. Być może po prostu był niedojrzałym idiotą? Systemy typu PEGI powinny klasyfikować gry nie pod względem wieku, a właśnie dojrzałości odbiorcy. Podczas jednego z kolejnych meczów, mój przeciwnik w ogóle od samego początku meczu olał pierwszą połowę (przez co czekałem zawsze na jego wybicia z połowy, aż konsola sama ruszała zawodnikiem) i po meczu (zaczął grać od drugiej połowy), dostałem wiadomość, w której napisał, że przypuszczał, iż jestem „ch***wy" i nie chciało mu się grać. Brak szacunku do przeciwnika. Tacy ludzie powinni mieć dożywotni zakaz gry w sieci! Gdzie zasady? Gdzie fair-play? A gdzie podstawy kultury osobistej? Dlaczego zewsząd atakuje mnie chamstwo? Dlaczego nie mogę kulturalnie włączyć się do ruchu drogowego, bo jeden cham z drugim nie wpuszczają przed siebie „bo nie" – choćby stali w korku ciągnącym się z Ursusa na Mokotów. Dlaczego nie mogę zagrać z przeciwnikiem, który mnie na koniec, niezależnie od wyniku meczu, nie obrazi? Dlaczego żeby grać kulturalnie, trzeba robić to ze sprawdzonymi osobami lub nie robić tego w ogóle?

DLACZEGO ŻEBY GRAĆ KULTURALNIE, TRZEBA ROBIĆ TO ZE SPRAWDZONYMI OSOBAMI LUB NIE ROBIĆ TEGO W OGÓLE? WOLĘ POŚWIĘCIĆ 4 GODZINY NA PRZEJŚCIE TRYBU SINGLE PLAYER I ODŁOŻYĆ GRĘ NA PÓŁKĘ, NIŻ FRUSTROWAĆ SIĘ PODCZAS GRY WIELOOSOBOWEJ

To zniechęca do gry w multi i to bardzo. Wolę poświęcić cztery godziny na przejście trybu single player i odłożyć grę na półkę, niż frustrować się podczas gry wieloosobowej. Ktoś powie – potrenuj i dopiero zagraj. Bo niby co? Lepsi zawodnicy nie są traktowani chamsko? To działa w dwie strony – grasz słabo, to krzyczą, że jesteś lamerem, grasz za dobrze, to na pewno cheatujesz. Zlitujcie się! Aż się boję zaprosić kogokolwiek do koopa. Jak uzna, że jestem słabszy od niego to co? Zastrzeli mnie?

Podczas jednej z growych nasiadówek branżowych w dosyć ograniczonym gronie (bo to nie jest tak, że dziennikarze z konkurujących mediów skaczą sobie do gardeł – tutaj chamstwa się nie uświadczy) padło mocno podchmielone pytanie – „Czy gracie z nieznajomymi?". Jakkolwiek pytanie brzmiało komicznie, miało w sobie wszystko to, co chciałem tutaj przedstawić. Mniejsza o odpowiedzi, które padły. To naprawdę dobre pytanie. Gracie z nieznajomymi? ■■

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat – wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady i zarzeka się, że nigdy tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.



KONKURS

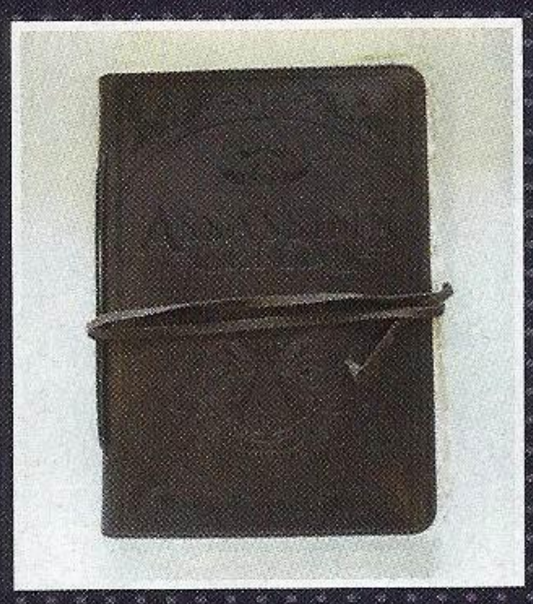
ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie: *jaka wyspa jest miejcem akcji gry Assassin's Creed: Bloodlines*

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. 13 zwycięzców zostanie wylosowanych spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.02.2010.

NAGRODY W KONKURSIE

6 x ASASYŃSKA BLUZA Z KAPTUREM



3 x ASASYŃSKI PAS
3 x KODEKS ASASYNÓW (PIĘKNY NOTES W SKÓRZE)

NAGRODA GŁÓWNA: PLAYSTATION PORTABLE PIANO BLACK

Fundatorami nagród są PlayStation i Ubisoft, wydawca Assassin's Creed: Bloodlines na PSP

CO Z TĄ PRZENOŚ

Ciężko w to uwierzyć, ale minęło już pięć lat od premiery PSP w Japonii. 12 grudnia 2004 roku konsolka trafiła do sprzedaży w Kraju Kwitnącej Wiśni, skąd wkrótce sprowadziliśmy sobie dwa egzemplarze w tak zwanym Value Packu – ze słuchawkami z regulatorem głośności, kartą Memory Stick Duo o pojemności 32 MB, smyczką oraz miękką saszetką do przenoszenia konsolki. „Gołe" PlayStation Portable kosztowało w dniu premiery około 625 złotych, czyli niecałe 120 złotych więcej od DSa, który trafił do sprzedaży zaledwie dziesięć dni wcześniej. W takich okolicznościach nie można było wierzyć w zapewnienia Sony, że PSP nie będzie bezpośrednio konkurować z dwuekranowym handheldem Nintendo, skierowanym rzekomo do innej grupy odbiorców. Sony rzuciło Ninty wyzwanie.

Dziś wiadomo, że firma wąsatego hydraulika dokonała niemożliwego, sprzedając ponad sto dziesięć milionów DSów. I wciąż nie widać, by rynek się nasycił. Konsolka Sony zderzyła się z potężnym konkurentem i została przez niego pobita, a jednak nie można powiedzieć, że została zmiażdżona, bo znalazło się ponad pięćdziesiąt pięć milionów osób, które kupiły ten sprzęt. Niby właśnie tak miało być, po sukcesach stacjonarnych PlayStation można było się spodziewać, że PSP podbije rynek na fali popularności marki. Z drugiej strony, wynik ten można rozpatrywać w kategorii absolutnego fenomenu, który nie daje się racjonalnie wytłumaczyć.

Od samego początku sprzęt był krytykowany za brak oryginalnych gier, konsolkę przezywano Sequel Station, bo ukazywały się na niej głównie konwersje dużych tytułów z PS2 i często były one nieudane, a typowo „przenośnych" krótkich i prostych gier było, i wciąż jest, jak na lekarstwo. O ile na początku wiele firm próbowało wspierać PSP, tak później sporo zrezygnowało, a sytuacji nie poprawiał fakt, że nawet Sony nie interesowało się swoją konsolką, uwagę poświęcając głównie PS3.

W każdym razie, pięć lat po premierze urządzenia, Sony należy pogratulować doskonałego wyniku, żadna inna kieszonsolka nie urwała Nintendo tak dużego kawałka rynku. PSP to również jedna z najlepiej sprzedających się platform do gier wszech czasów – wyprzedzają ją tylko PS one, PS2, NES, Game Boy/GB Color, GB Advance, DS oraz – zaledwie o kilka milionów – Wii. Odniosła więc historyczny sukces, pozostaje jednak pytanie – co dalej? Czy ma przed sobą świetlaną przyszłość, czy czeka ją niechybna śmierć, od pewnego czasu wieszczona przez analityków?

KONSOLA BEZ GIER

Zdaję sobie sprawę, że moje pytanie mogło dziwnie zabrzmieć – jak można mówić o nadchodzącej śmierci tak dobrze sprzedającego się urządzenia? A jednak, gdy chwilę się nad tym zastanowić, pytanie to nie jest wcale bezpodstawne. Prawda jest taka, że PSP radzi sobie doskonale, ale tak naprawdę nikt nie wie dlaczego, ani tym bardziej jak długo to potrwa i czy Sony wymyśliło już, co zrobić, żeby przedłużyć życie konsolki.

Problemem PSP przez długi czas były gry, a w zasadzie ich brak. Shuhei Yoshida, szef SCE Worldwide Studios, który zastąpił na tym stanowisku Phila Harrisona, przyznał, że kilka lat temu firma zbyt mocno skupiła się na grach na PS3, co odbiło się brakiem wsparcia dla PSP. Dlaczego tak się stało? Na pewno Sony wolało walczyć o lepszą sprzedaż PS3, ta konsola wciąż nie radzi sobie tak dobrze, jak można było oczekiwać po następczyni PS one i PS2, które to obie przekroczyły magiczny próg stu milionów sprzedanych egzemplarzy. Nikt tego oczywiście nie przyzna, domyślam się jednak, że w pewnym momencie nawet w Sony mało kto wierzył w sukces PSP dlatego je po prostu zignorowano.

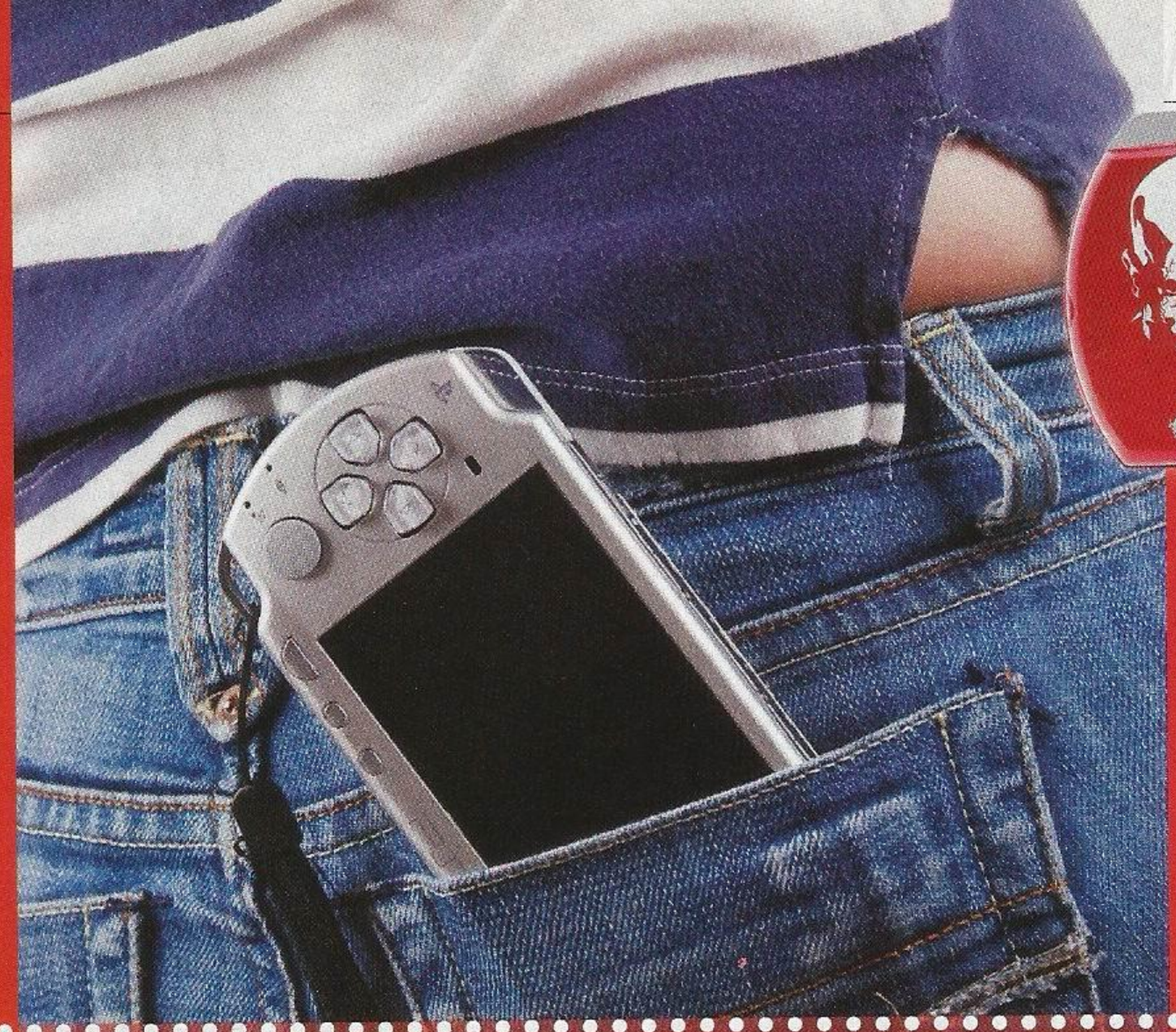
Dopiero w 2009 roku Sony oficjalnie przyznało się do zawalenia sprawy z PSP i ogłosiło plan ratunkowy. Firma przygotowała kilka mocnych tytułów, w końcu ukazało się Gran Turismo, w które daremnie mieliśmy nadzieję zagrać tuż po europejskiej premierze urządzenia we wrześniu 2005. Dopiero co recenzowaliśmy w NEO+ przenośne LittleBigPlanet, a trochę wcześniej MotorStorm: Arctic Edge. Sony dało wyraźny sygnał developerom, że w końcu należycie będzie wspierać konsolkę. Mało tego, przekonało między innymi Ubisoft do wydania Assassin's Creed: Bloodlines. Jeszcze w czerwcu 2008 przedstawiciel Ubi, Rob Cooper, chłodno wypowiadał się o handheldzie i polityce japońskiego koncernu: „Myślę, że Sony jest zawiedzione wynikami sprzedaży i nie wie, co dalej począć. Sony powinno powiedzieć nam więcej o swoich planach, by przekonać nas jako wydawcę do większego inwestowania w PSP".

Jeśli Ubi zmieniło zdanie, to inni wydawcy również mogą to zrobić. W tym roku PSP doczekało się kilku mocnych tytułów, między innymi: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Final Fantasy: Dissidia, Resistance: Retribution oraz Rock Band: Unplugged. Gracze mają w co grać, a już pod koniec maja 2010 będzie miała miejsce premiera europejskiej wersji Metal Gear Solid: Peace Walker. Nic, tylko się cieszyć, trzeba jednak wspomnieć o jednej ważnej rzeczy. Wszystkie te gry równie dobrze

MULTI PROBLEM

Wydając gry z serii Monster Hunter, Capcom zaproponował swoją odpowiedź na pytanie „co dalej z PSP?" – przyszłość tej konsolki leży w graniu multiplayerowym. Japończycy oszaleli na punkcie wspólnej zabawy w trybie kooperacji, nadchodzące gry, jak Valkyrie Chronicles 2 czy God Eater, również nastawione będą na lokalną rozgrywkę wieloosobową. Bo o to chodzi, żeby grać wspólnie albo wymieniać się zdobytymi samochodami (Gran Turismo w wersji przenośnej) z innymi posiadaczami PSP, ale nie poprzez internet, a spotykając się z nimi. Tu leży pies pogrzebany. Może w Japonii to normalne, że ludzie noszą przy sobie handhelda Sony, więc chętnego do zabawy łatwo znaleźć, ale w Stanach Zjednoczonych i Europie wygląda to trochę inaczej. Sony powinno mocniej wspierać usługę Ad-Hoc Party umożliwiającą granie online z graczami z całego świata przy wykorzystaniu PS3 jako routera. Skoro i tak badania wykazują, że spora część posiadaczy PSP gra w domu, a nie w podróży, wydaje się to sensownym krokiem.

■ Monster Hunter 2, Valkyrie Chronicles 2 oraz God Eater potrzebują natychmiast oprogramowania pozwalającego na grę w sieci.



PSP JEST WEDŁUG MNIE BARDZIEJ KONSOLĄ STACJONARNĄ NIŻ PRZENOŚNĄ, A TYM SAMYM ALTERNATYWĄ DLA TYCH, KTÓRZY W KOŃCU POSTANOWILI ODŁOŻYĆ WYSŁUŻONE PS2 DO SZAFY, ALE WCIĄŻ NIE MAJĄ PIENIĘDZY NA PLAYSTATION 3

NA REWOLUCJĄ?

mogłyby ukazać się na konsolach stacjonarnych. To nie są gry, które da się nazwać mianem „przenośnych" – mają korzenie albo w salonach arcade, albo na „dużych" platformach. A po co kupować PSP skoro można zagrać w takie tytuły na PS2 lub PS3?

NASTĘPCA PS2

Do niedawna miałbym problemy z udzieleniem odpowiedzi na to pytanie. Dziś jednak PSP jest według mnie bardziej konsolą stacjonarną niż przenośną, a tym samym alternatywą dla fanów marki PlayStation, którzy w końcu postanowili odłożyć wysłużone PS2 do szafy, ale wciąż nie mają pieniędzy na PS3. Takie osoby zagrają w LittleBigPlanet, Resistance, nowego MGSa, a nawet w Tekken 6. Podobnych atrakcji nie doczekają się już na PS2, może dlatego PSP cieszy się taką popularnością także w Polsce. Konsola podobno sprzedaje się wyśmienicie, a co z softem?

Prawdziwym utrapieniem Sony jest piractwo, większość modeli PSP można bardzo łatwo i szybko przerobić, by dało się na nich odpalać gry nagrane na memory stickach. Na nic zdają się częste aktualizacje oprogramowania, piraci i tak znajdują sposób na uruchomienie gier, które wymagają nowego firmware. Niektórzy co prawda uważają, że dzięki piractwu konsole lepiej się sprzedają, ale PSP już osiągnęło świetny wynik, teraz przydałoby się, żeby wydawcy zaczęli zarabiać na grach, a z tym bywa różnie. Na DSie już kilka tytułów przekroczyło barierę dziesięciu milionów sprzedanych egzemplarzy, tymczasem różne źródła podają, że najlepiej sprzedającą się grą na PSP jest Monster Hunter: Freedom Unite, który ledwo przekroczył cztery miliony. GTA Libery City Stories z niewiele gorszym wynikiem jest na drugim miejscu, ale już Vice City Stories sprzedało się znacznie gorzej i Rockstar zrezygnował ze wspierania konsolki aż do momentu wydania Chinatown Wars (bardziej po to, by cokolwiek zarobić na tej grze, która na DSie okazała się spektakularną klapą).

KONKURENT TELEFON

Jak to możliwe, że przy tak dużej bazie użytkowników sprzętu, sprzedaje się tak mało gier? Czy da się to wytłumaczyć skalą piractwa? A może chodzi o to, że PSP to fajny gadżet, który wiele osób kupiło dla multimedialnych funkcji. Jeśli tak jest w istocie, Sony musi rozwiązać kolejny problem – jak na nich zarabiać? Nie zdziwiłbym się, gdyby wielu posiadaczy PSP odłożyło sprzęt na półkę i przesiadło się na inne urządzenia. Cztery czy pięć lat temu konsolka Sony robiła wrażenie kapitalnym, dużym ekranem, opcją odpalania filmów, możliwością odtwarzania empetrójek i funkcjami sieciowymi. Dzisiaj takie cuda można znaleźć w smartphone'ach, a największym zagrożeniem dla PSP wydaje się multimedialny kombajn iPhone, konsola i telefon w jednym. A konkurentów w tym segmencie będzie już tylko przybywać.

Wspominane Chinatown Wars ukazało się także na iPhone, podobnie jak Beaterator oraz Lumines. Jest także Resident Evil z akcją ukazaną jak w RE4 i z Leonem w roli głównej. Oczywiście, wciąż większość gier trafiających na telefon Apple'a to mini-gierki rodem z Xbox Live Arcade, ale cieszą się tak wielką popularnością, że Sony postanowiło skopiować pomysł. W ten sposób do życia powołano Minis, czyli małe gierki (maksymalnie mogą ważyć 100 MB), a sporo z nich to konwersje z iPhone – wystarczy wymienić choćby Fieldrunners i Bloons.

Tyle tylko, że to wcale nie o gry chodzi w pojedynku PSP z iPhone, a o miano fajniejszego gadżetu. Konsolka Sony nie jest telefonem, co na pewno dla wielu osób skreśla ją na starcie. Nie ma ekranu dotykowego ani żyroskopów – niby gracze wciąż wolą przyciski, ale casuali niekoniecznie musi to przekonywać do zakupu. Design urządzenia też jest już trochę przestarzały, można za to kupić odświeżone, ale też droższe PSPgo. Pozostaje kwestia wygody. Co byście woleli, nosić jedno urządzenie do wszystkiego, zastępujące nawet laptopa, czy PSP oraz telefon komórkowy?

NA ROZSTAJU DRÓG

Nie da się ukryć, że PSP jest fajną konsolą, ale handheldem raczej nieciekawym, przynajmniej jeśli chodzi o gry. Sporo tu core'owych tytułów przeznaczonych dla ludzi, którzy grają na konsolach stacjonarnych – strzelanki, wyścigi, sandboksy. Sony stara się wydawać casualowe gry, InVizimals, LittleBigPlanet czy Buzz! są tego najlepszym przykładem, ale inni wydawcy nie idą tym tropem. Ciężko się dziwić, PSP to multimedialny kombajn, technologiczny potwór, który nawet pięć lat po premierze zachwyca możliwościami i developerzy starają się okiełznać tę moc, zamiast myśleć nad innowacjami w rozgrywce. Wciąż zachwycamy się grafiką, nie ma tak, jak w przypadku PS2, że krzywimy się na widok paskudnej, nieświeżej już oprawy. Sony wpakowało do urządzenia silne bebechy, jakby licząc, że nowinki technologiczne i świetna grafika wpłyną na jakość tworzonych gier. Jak wygląda rzeczywistość, wszyscy wiemy. DS obdarzony mniejszą mocą, ale za to dwoma ekranami, w tym jednym dotykowym, podbił serca graczy i niegraczy na całym świecie i wciąż fenomenalnie się sprzedaje.

Nie trzeba być uważnym obserwatorem, aby dostrzec, że Sony stosuje tę samą politykę w przypadku konsol stacjonarnych – inwestuje w technologię. Jednak to, co sprawdziło się w przypadku PS one i PS2 (ale nie – przynajmniej na razie – w przypadku PS3), niekoniecznie przekłada się na filozofię tworzenia handhledów. To trochę inny rynek.

PSP wydaje się produktem skierowanym do hardcore'owców, a ci mają do wyboru Xboxa 360 i PS3. Casuali mają przyciągnąć Minisy i takie usługi, jak video na żądanie, czy opcja zakupu komiksów (m.in. Marvela) w cyfrowej wersji, ale czy to odwiedzie ich od zakupu DSa albo iPhone'a?

Sony ma ciężki orzech do zgryzienia. PSP odniosło wielki sukces trafiając do ponad pięćdziesięciu milionów ludzi, a jednocześnie może być traktowane jako totalna porażka, bo japońskiemu gigantowi nie udało się wykorzystać tego potencjału i w dalszym ciągu nie wiadomo, czego się spodziewać w najbliższej przyszłości. Drugiej tak dziwnej platformy do gier w historii chyba nie było. Mimo wszystko trzymamy kciuki, chcielibyśmy na PSP jeszcze długo pograć, czego życzymy sobie i posiadaczom konsolki z okazji jej piątych urodzin.

//Mielu

□ Zły to moment na czołobitny kontakt z naturą, kiedy tak rzeczy eksplodują za plecami. Takich akcji będzie w grze więcej, bo Pacific City to pole bitwy, na którym ściera się zmutowana natura, wkurzeni partyzanci i skokszony agent.

INFO
DEVELOPER: RUFFIAN
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360

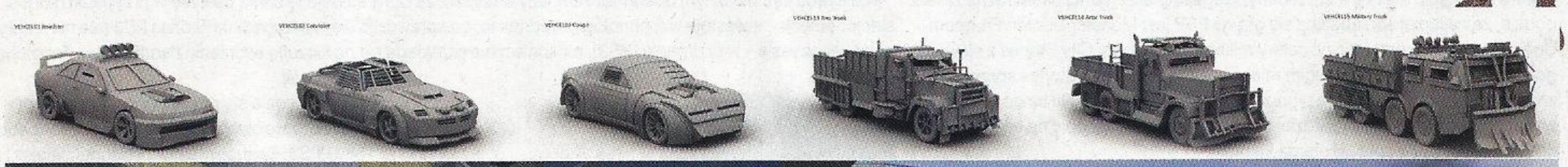
CRACKDOWN 2

RUFFIAN GAMES TCHNĘLI SPORO ŻYCIA W MARKĘ, KTÓRA OTARŁA SIĘ O ŚMIERĆ. AGENCJA SKOKSZONYCH NADLUDZI POWRACA!

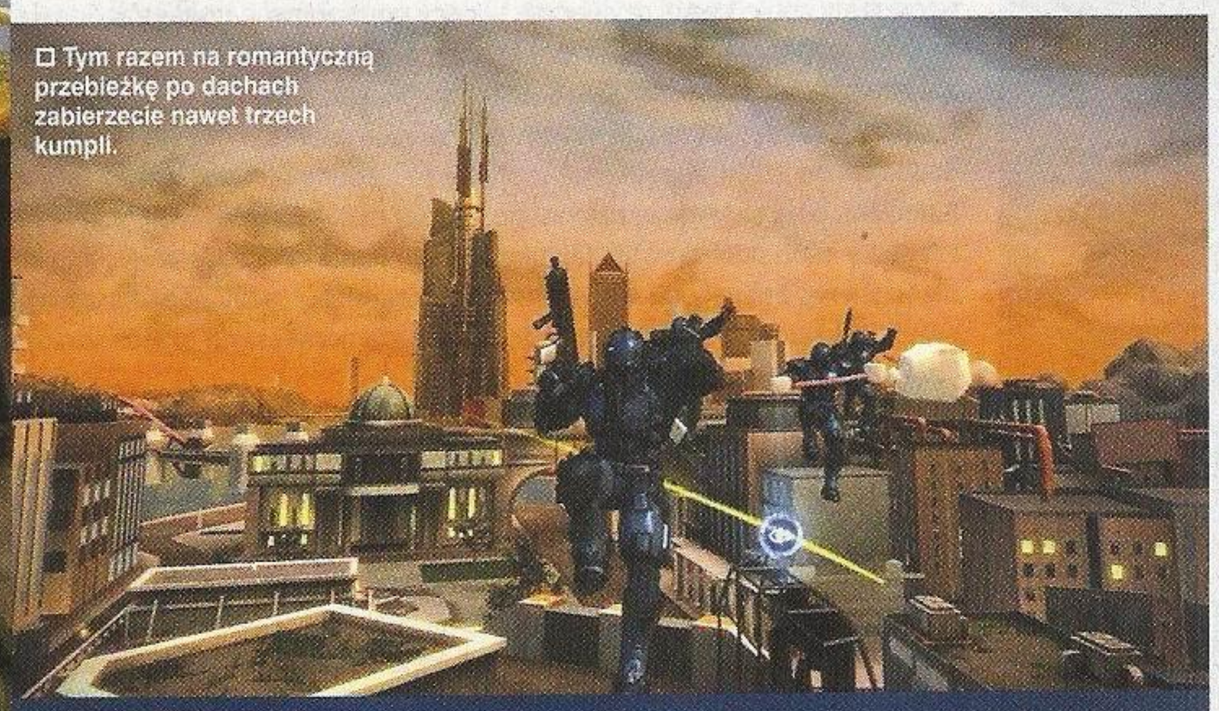
Crackdown okazał się być jedną z tych nowych marek gier, które szturmem wbiły się na rynek i wyszarpały z niego na tyle dużo, że nie zjechały po równi pochyłej w niebyt historii i ciągle funkcjonują w świadomości graczy. Jasne, złośliwi mogą zrzucić niezłą sprzedaż – bo kopii rozeszło się ponad półtorej miliona – na fakt, że wraz z grą sprzedawana była beta Halo 3, ale nie oddawałoby to sprawiedliwości tytułowi opracowanemu przez Realtime Worlds. Szkockie studio, w którego trzewiach narodziły się takie marki, jak Grand Theft Auto czy Lemmings, przez cztery lata pracowało nad następnym krokiem ewolucji gier typu sandbox i pierwszego Crackdowna wypuściło ponad rok przed premierą Prototype czy inFamous. Już wtedy dostaliśmy w grabie rozległe, futurystyczne miasto, które mogliśmy przemierzać wzdłuż i wszerz postacią o nadludzkich zdolnościach. Już wtedy mogliśmy sadzić z dachu na dach niczym Hulk z pieprzem w tyłku i poczuć się potężnie, jak młody bóg, spoglądający na miasto – dosłownie i w przenośni – z góry (a w CV w polu „hobby" wpisujący „film, spacery i ciskanie samochodami"). Realtime Worlds przetarło pewne ścieżki, którymi poszły później inne sandboxy, i kto wie, czy to właśnie nie Crackdown zostanie zapamiętany przez historię i graczy, a nie jego naśladowcy. Wiele zależeć będzie pewnie od uderzenia numer dwa.

MODA NA SUKCES

Na które to uderzenie czekamy już dziwnie długo. Kontynuacja została zapowiedziana dopiero w zeszłym roku, czyli aż dwa lata po premierze części pierwszej. W dobie tytułów od razu planowanych na trylogie i paczek DLC wydawanych jeszcze przed pojawieniem się gier w sklepach, olanie udanego debiutu to dość osobliwa taktyka. Co naprawdę działo się w kuluarach i kazamatach Microsoftu, tego nie dowie się pewnie nawet Wołoszański, ale wieść gminna niesie, że Realtime Worlds przez chwilę siedzieli na spiętych



□ Ten rzyg z lewej to eksplodujący Kwasimierz, zombiak wypełniony żrącym płynem. Umierając, Kwasimierz uszkodzi swoich ziomków, brawa więc dla Pana Władzy za kapitalny ruch. Poniżej scenka rodzajowa z Mad Maxa.



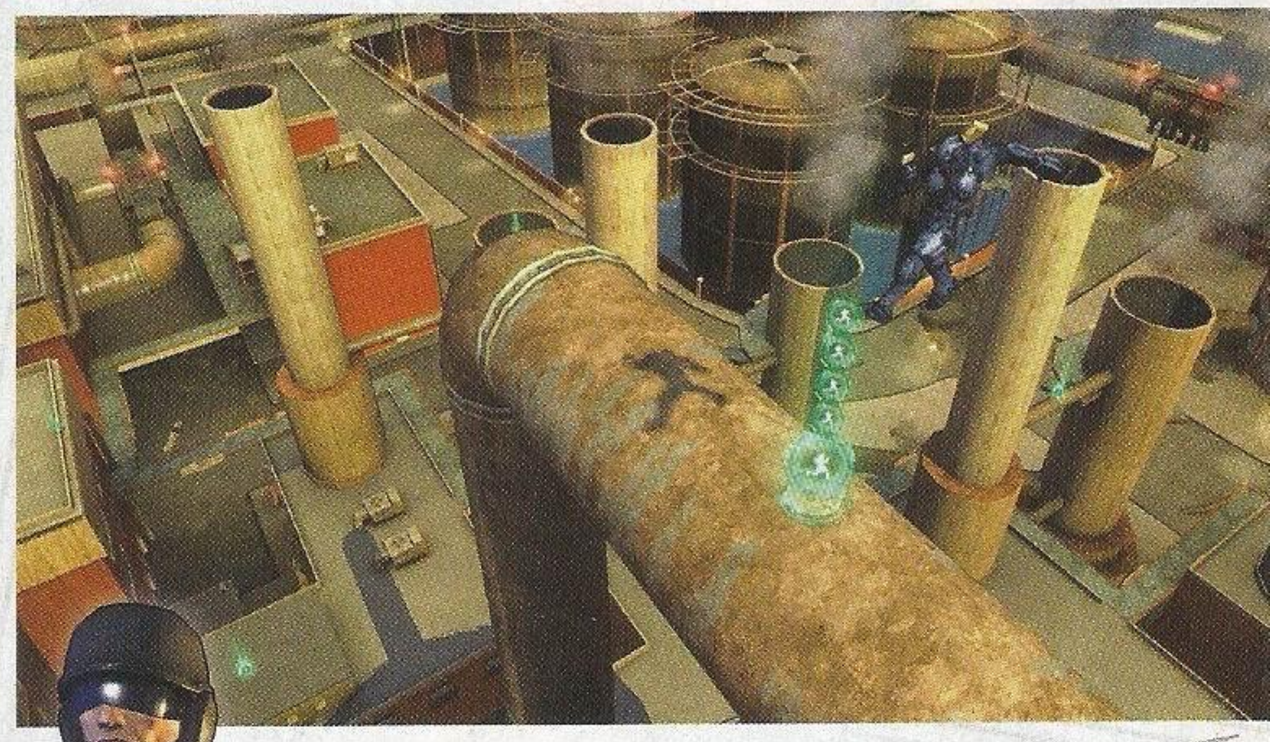
☐ Tym razem na romantyczną przebieżkę po dachach zabierzecie nawet trzech kumpli.

☐ Pamiętajcie jednak, że nie będziecie tam sami. Freaki mają możliwości (i chęci również) ścigać agentów gdziekolwiek. Nie powrócą już czasy samotności na dachach drapaczy chmur. Żadne miejsce nie jest bezpieczne.

KLUCZE DO MIASTA

Czyli zabawa w wirtualnego stwórcę

Po jakimś czasie do pierwszego Crackdowna wyszło DLC o nazwie „Keys to the City", czyli „Klucze do miasta". Dodatek ten zawierał kilka usprawnień do samej gry oraz parę nowych zabawek i osiągnięć (przypinanie harpunem zwłok do minivana było kapitalne). Jednak gwoździem tego DLC był swego rodzaju edytor, tryb debug czy godmode – jak zwał tak zwał, ważne że pozwalało to wyczyniać z grą istne cuda. Spawnowało się dowolną ilość dowolnych obiektów i można było realizować na ulicach Pacific City najbardziej karkołomne pomysły. Tryb „Keys to the City" powróci również w sequelu, i być może znajdzie się od razu w podstawce – na razie jednak za wcześnie, aby zawyrokować to z całą pewnością. Pracownik studia zaprezentował pokrótce możliwości tego radosnego trybu, wypełniając jakiś przygodnie napotkany komin fabryczny setkami egzemplarzy wybuchowych beczek, a wszystko to przykrywając chybotliwą warstwą samochodów. Po zdetonowaniu tej megabomby powietrze wypełniła wielka, wspaniała eksplozja, a wszędzie wokoło fruwały, niczym rakiety, płonące beczki. Teraz wyobraźmy sobie, że bawimy się w ten sposób z czterema przyjaciółmi. Możliwości wydają się być ograniczone tylko pomysłowością grających i mocą silnika gry. O ile o tą pierwszą mogę być spokojny, trzymam kciuki za to, żeby gra się nie kształciła i nie gubiła klatek animacji nawet przy najbardziej porąbanych projektach. Wystarczą jednak i projekty mniejsze – właśnie uknułem chytry plan, by za pomocą edytora stworzyć coś w rodzaju boiska do piłki nożnej i wraz z trzema kumplami rozegrać meczyk dwa na dwa. Piłką będzie, jakżeby inaczej, jakiś sponiewierany samochód (bo tak się bawi szlachta, hehe). ■



PACIFIC CITY TO TERAZ STREFA WOJNY I WIDAĆ TO NA PIERWSZY RZUT OKA. UFORTYFIKOWANE DZIELNICE SĄ DOMEM DLA PARAMILITARNEJ ORGANIZACJI TERRORYSTYCZNEJ „THE CELL"

pośladach, gotowi na skinienie giganta z Redmond rzucić się w wir pracy nad sequelem. Gigant nie kwapił się jednak z zagęszczaniem ruchów i decyzja o wydaniu sequela nie zapadła, pozostawiając całą markę w zawieszeniu, gdzieś na marginesie możliwych do podjęcia w przyszłości projektów. Szkoci nie mieli zamiaru czekać na zielone światło zbyt długo i zajęli się na ostro dłubaniem przy APB – ambitnej strzelance z otwartym dla pierdyliarda graczy światem, niejako oddalając się tym samym od macierzy wielkiego koncernu.

Tutaj telenowela zapewne urwałaby się i nasze wnuki straciłyby wszelką szansę na poznanie dalszego ciągu przygód skokszonych agentów, gdyby nie upór dwóch ludzi – Gary'ego Liddona i Garetha Noyce'a, do niedawna tworzących rdzeń Xen Group. Grupa ta była jednym z wewnętrznych zespołów Microsoftu, z rodzaju takich jakby drużyn developerskich komandosów, wysyłanych w bój wtedy, kiedy jakiś duży projekt jest zagrożony. Drużyna RR, tfu, Xen, pomagała między innymi przy Fable II czy Project Gotham Racing. Chłopaki spiknęli się z jednym z głównych designerów GTA i Crackdown, Billym Thomsonem, który okazał się być nie do końca szczęśliwy z kierunku obranego przez Realtime Worlds (bo pewnie odsunęli go od APB, hehe) i podobno zawsze marzył o zrobieniu sequela przygód w Pacific City. Xen zebrało jeszcze kilku Szkotów z okolic Dundee, wynegocjowało z Microsoftem deala na Crackdown 2 i założyło studio Ruffian Games o rzut beretem od siedziby Realtime Worlds. Tyle telenoweli, ważne że produkcja C2 idzie pełną parą, bowiem gra jest już gotowa w 60 procentach. Na pozostałe 40 mamy poczekać do końca bieżącego roku.

THE MAD MAX LEGEND

Wielcy mózdżą nad umowami i zakładają sobie studia po Szkocjach, tymczasem latka płyną i w Pacific City sytuacja stale się pogarsza. Miasto przeszło solidną metamorfozę, choć wciąż opiera się na szkielecie ulic i dzielnic znanym z prequela. Pozwala to jednocześnie poczuć się jak na starych śmieciach, ale również wzmacnia komunikat głębokich zmian, które stały się udziałem umęczonego konfliktami miasta. Pacific City to strefa wojny, widać to na pierwszy rzut oka. Zniszczone budynki oraz walające się tu i ówdzie gruzy i sterty śmieci to jedno. Do tego dodajmy sporo sosu o smaku falloutowo-madmaxowym, dzięki któremu bloki mieszkalne zamieniają się w upstrzone złomem prowizoryczne fortece, a samochody przypominają wypadkową pomiędzy salonem autoryzowanego dealera, bazą wojskową i zwyczajnym złomowiskiem.

Ufortyfikowane dzielnice są domem dla paramilitarnej organizacji terrorystycznej (choć sami siebie określiliby raczej jako militarną organizację parateterrorystyczną) znaną jako The Cell. To swego rodzaju pospolite ruszenie mieszkańców Pacific City, którzy uzbrojeni w solidną broń i jeszcze solidniejszą determinację, zaleźli ostro za skórę Agencji. Część dzielnic zarosła zielenią, jakby natura postanowiła odzyskać dla siebie te fragmenty miasta, najlepiej w trybie przyspieszonym. Wygląda to trochę jak kadry z Jestem Legendą, więc fani poczują się, jak w domu (Ruffian zresztą nie ukrywają inspiracji). Zielone dzielnice

upodobały sobie freaki, czyli horda tysięcy popapranych mutantów, których na świat wypuściliście Wy, drodzy gracze, puszczając w pierwszej części z dymem jedno z laboratoriów. Cykl nocy i dnia przestał być już tylko kosmetyką, bowiem gdy zapadają ciemności, na ulice miasta wylewają się tysiące czubów – bo freaki, zupełnie jak mutanty ze wspomnianego filmu ze Świeżym Księciem, boją się światła dziennego. O ile w Crackdown byliśmy karani za rozwałkę osób postronnych, tak teraz, szczególnie nocami, stanie się to koniecznością. Żadnej ostrożności, tylko szybki refleks, oczy dookoła głowy i wjazd ciężarówką na poślizgu wprost w grupę porąbanych przechodniów. Teraz cele są wszędzie.

ONE MAN ARMY

Przed skokszonym agentem stoi zadanie identyczne, jak w części poprzedniej: posprzątać ten cały bajzel i przywrócić władzę Agencji. Łatwo nie będzie, bowiem ta skurczyła się straszliwie, oddając pola czubom i The Cell – teraz jej zbrojne ramię nie sięga nawet poza płot okalający jej główną siedzibę. Wszystko trzeba zaczynać od początku, na szczęście przy użyciu nowych zabawek. Nadal będzie można (i trzeb) ciskać kontenerami, przeciwnikami i samochodami, ale to nie jedyny użytek, jaki zrobimy z nadludzkiej siły.

Agent będzie mógł teraz używać różnych przedmiotów (głównie takich, które trzeba najpierw wyrwać z betonu) w ramach broni ręcznej – czekają więc nas niechybnie atrakcje pokroju opędzania się od hord zombie wykonaną z lampy ulicznej maczugą. Podobno walka taką „bronią białą" oparta ma być o cały system, ale na razie nie ujawniono zbyt wielu szczegółów. Wiadomo za to, że rozbudowana zostanie walka wręcz. Wciąż będziemy walić w jeden przycisk, ale nie będzie to już tylko i wyłącznie kopniak z półobrotu – agent potrenował i może łączyć ciosy w combosy, yo. Dorzucono też garnitur zabawek godnych piaskownicy z prawdziwego zdarzenia. Jedną z nich będzie Shotgun UV, konkretna spluwa emitująca falę energii zdolną odrzucić przeciwników na kilkanaście metrów w pionie lub poziomie. Po lądowaniu będą na tyle zeszmaceni, że nie zaprotestują zbyt energicznie przed zakupem buta na twarz. Falą energii da się też potraktować pojazdy, wyrzucając je w powietrze i posyłając, dla przykładu, prosto w ścianę. Jeszcze lepiej zapowiada się granat magnetyczny. Ustrojstwo to przyczepia się do płaskich powierzchni, po czym zaczyna emitować silny, elastyczny promień energii łączący je z najbliższym metalowym przedmiotem. Brzmi to może trochę pokrętnie, ale w growej rzeczywistości jest bardzo proste i miodogenne. Aby zaprezentować możliwości granatu, jeden z Ruffianów zaparkował wóz pomiędzy dwoma okutymi metalem budynkami. Do każdej burty przyczepił po granacie, które szybko wysłały swoje promienie do ścian, po czym złapał samochód i odciągnął go do tyłu, niczym pocisk w gigantycznej procy. Po zwolnieniu

HORDA CZUBÓW

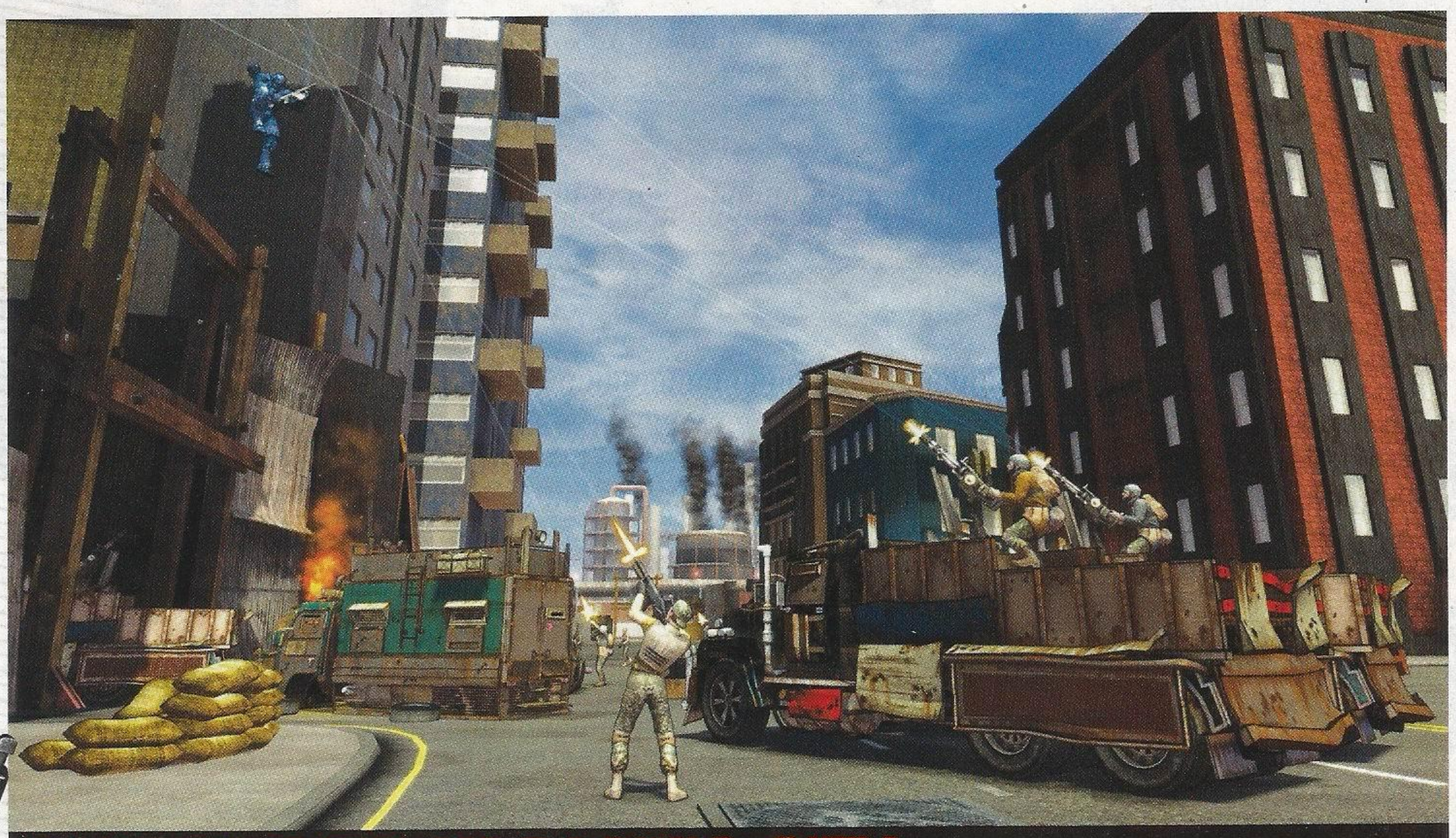
Nocami władzę nad miastem przejmują freaki

Radujcie się, miłośnicy pustogłowej zgnilizny, bowiem jedną ze stron konliktu w nowym Crackdown są stare, dobre zombiaki – tutaj dla zmyły (bo właściwie to niby mutanty takie) nazywane „freaks". Czuby są zorganizowane hierarchicznie. Na samym spodzie drabiny czubowej znajdują się Ramblers, tępe kalafiory szwędające się w dużej liczbie po ulicach i właściwie proszące się o skrócenie cierpienia celną serią albo wjechaniem minivanem w tyłek. Piętro wyżej są Scramblers, które wykażą nieco więcej inicjatywy i będą ganiać za agentem, by zaatakować go wręcz; inna ich wersja, Slinger Scramblers, wyposażona będzie w broń dalekiego zasięgu. Poważniejszymi przeciwnikami będą osobniki zwane Reapers. Czubki te mogą się różnić między sobą dość mocno, niektóre będą się świetnie wspinać i skakać, inne mają być bardzo silne, co pozwoli im na przykład na ciskanie samochodami, znajdą się też i takie plujące żrącym kwasem – a to zapewne jeszcze nie wszystko. Powyższy zestaw oszołomów uzupełniają mocno rozrywkowi nieszczęśnicy – bezrękie korpusiki zasuwające za naszą postacią tylko po to, by radośnie obok niej eksplodować. Ten ich wybuchowy temperament można wykorzystać w walce z hordą freaków, wystarczy tylko takiego bezrękiego delikwenta wyłuskać z tłumu i wpakować mu kilka kulek. Eksplozja powinna rozgonić towarzystwo, a przy odrobinie szczęścia wejść w reakcję łańcuchową z innymi biegającymi bombami, ewentualnie stosikami samochodów czy beczek wypełnionych podejrzanym, wybuchowym nadzieniem. Pandemonium jak się patrzy. Właściwości wybuchowe mają również wspomniane czuby plujące kwasem, warto więc wyłapywać ich z tłumu, by móc tłum ten kontrolować. ■

□ Walka wręcz ma być nieco urozmaicona względem prequela, gdzie rządził i dzielił kopniak Chucka Norrisa. Na załączonym obrazku widzimy, jak Pan Władza własnoręcznie tłumaczy groźnemu terrorystę teorię lotów.

□ Przemierzając Pacific City nocą trzeba się liczyć z tym, że spacer w każdej chwili zamienić się może w rozpaczliwą obronę przed hordą zombiakopodobnych mutantów. Po zmroku miasto należy do nich.

□ Jak wszystko dzisiaj, Crackdown 2 ma być nieco mroczniejszy od poprzedniczki. Wspomniany mrok widzimy właśnie na obrazku (chyba że to ta hiszpańska impreza z pomidorami).



MULTIPLAYER W PACIFIC CITY

tym razem grupowo, nie tylko w parach

Tryb multiplayer w drugim Crackdownie zapowiada się na nie lada atrakcję. Kampanię możemy przejść w czteroosobowej kooperacji, czyli zapraszamy trzech kumpli i siejemy spustoszenie w Pacific City bawiąc się do woli fizyką swiata i zabawkami dostarczonymi przez twórców. Kiedy to się znudzi, można zabrać się za wykonywanie misji – na szlachcica (kupą, mości panowie), na zielonego bereta (Mirek z Marianem od frontu, a ja i Włodek jedziemy od zakrystii) albo w ogóle się rozdzielić i robić w jednym mieście cztery osobne rzeczy (co to za „kooperacja" to już inna sprawa, ale liczą się możliwości). Przeciwko sobie zawalczy nawet do szesnastu graczy, na mapkach wielkości, powiedzmy, tych od Modern Warfare 2 – choć trzeba dodać, że nieco bardziej rozbudowanych, bowiem możliwości ruchowe agentów są przecież nieprzeciętne. Autorzy przewidują zestaw standardowych trybów rozgrywki, możemy więc spodziewać się tych wszystkich deathmatchów, odpierania hord czy innych oczywistości, ale pojawią się również szalone, unikatowe dla stylu Crackdowna tryby, jak choćby „rakietowy berek". Polega on na tym, że jeden z graczy tacha ze sobą złotą ikonkę i ze wszystkich sił spieprza przed bandą pozostałych graczy, których zadaniem jest kradzież wspomnianej ikonki. Żeby było zabawniej, ścigający uzbrojeni są w wyrzutnie rakiet, mecz szybko zamienia się więc w feerię wybuchów i nisko przelatujących agentów. Rankingi będą liczone na zasadzie 10 punktów za fraga, 20 za headshota i o wiele więcej za akcje łączone – gra na przykład wypłaci stówkę, jeżeli przeciwnika najpierw ogłuszymy shotgunem UV, a potem dobijemy go butem z wyskoku. Trzeba nagradzać kreatywność. ■

uchwytu, wóz poleciał hen, hen, w siną dal. Pozostaje tylko uruchomić wyobraźnię i znaleźć tysiąc innych zastosowań dla tego cudeńka. Już w prequelu byłem świadkiem meczy w koszykówkę i siatkówkę przy użyciu samochodów, teraz to dopiero zaczną się cyrki (zwłaszcza, że agentów może się zebrać nawet szesnastu).

Takich zabawek autorzy trzymają w zanadrzu jeszcze sporo, ale do premiery zostało parę miesięcy, zrozumiałym więc jest, że nie wszystkim tak od razu się pochwalą. Sekretów jest zresztą więcej. Wiadomo, że powrócą znane i lubiane pojazdy specjalne z części pierwszej i że będą podrasowane. Jak? Tajemnica. Pojawi się kilka nowych rodzajów orbów, ale ich przeznaczenia nie ujawniono. Na niektórych materiałach widać agenta odzianego w coś w rodzaju latającego skafandra, ale znowu – na razie ani słowa na ten temat. Przed poprawkami nie ucieknie też system rozwoju postaci. Nadal każdy z agentów opisany będzie pięcioma współczynnikami – siłą, zwinnością, celnością strzałów, znajomością materiałów wybuchowych oraz umiejętnością prowadzenia pojazdów. Tym razem jednak do każdego poziomu umiejętności przypisane będą na sztywno zabawki, do których będziemy mieli dostęp. Dodatkowo ułatwiono nieco levelowanie umiejętności prowadzenia – punkty są teraz przyznawane nie tylko za rozjeżdżanie przeciwników, ale również za czesanie trików. Jeżeli drzemie w Was mistrz kierownicy, to będzie mógł się przebudzić właśnie poprzez tę grę.

CRACKDOWN 2 ZAPOWIADA SIĘ NAPRAWDĘ WYBORNIE. AUTORZY ZARZEKAJĄ SIĘ, ŻE WYELIMINOWALI NAJWIĘKSZĄ BOLĄCZKĘ JEDYNKI, CZYLI NIEROWNO POPROWADZONĄ FABUŁĘ I MIEJSCAMI SŁABE MISJE

MISS AGENT

Autorzy zarzekają się, że wyeliminowali największą bolączkę prequela, czyli kiepawo poprowadzoną fabułę i słabo zaprojektowane misje. Koniec z polowaniem na kolejnych bossów, teraz ma być różnorodnie, a zadania będą o wiele bardziej złożone, niż proste „zlokalizuj i wyeliminuj". Zapowiadane są szturmy na wrogie bazy, obrona siedzib własnych wraz z przełamywaniem oblężenia, mają być misje transportowe i eskortowe. Zadania będą miały inny przebieg, zależnie od tego, czy zabierzemy się za nie w nocy, czy za dnia. Każda z takich imprez ma mieć wpływ na świat gry, który będzie się dynamicznie zmieniał. Historia nie będzie już traktowana po macoszemu, postępy w grze zobrazują gadające billboardy i tym podobne chwyty, które unaocznią konsekwencje naszych akcji. Sporo z tych atrakcji może być tylko typowym ględzeniem developera przed premierą, ale coś każe mi wierzyć w Szkotów (i nie jest to stojący za mną facet w spódnicy). Mają sporo zapału i wkładają w grę wiele serca, a część z nich porzuciła ciepłą posadkę w uznanym Realtime Worlds po to, by zrealizować swoje pomysły na kontynuację przygód Agenta Koksa. Wygląda na to, że gra zachowa swój komiksowy urok i znów popchnie do przodu gatunek sandboxów, twórczo rozwijając to, co najlepiej zagrało w pierwszej części. Crackdown 2 zapowiada się tak zabawnie, że tym razem najprawdopodobniej obędzie się bez dorzucania na krążek chodliwej bety, a Ruffian Games zaliczy udany debiut. //**sasori**

SPECJAL:

zima zwyciężyła trupów

Jest środek grudnia, za oknem temperatura spadła do kilkunastu stopni poniżej zera. Ot, zima w Polsce, kraju o umiarkowanym (w dodatku podobno ostatnio ocieplającym się) klimacie. Nie da się wyjść z domu bez kilku warstw ciuchów, a przecież im więcej szmat się na siebie wciągnie, tym trudniej jest wykonywać zwinne, szybkie ruchy...

Nie wspominając już o tym, że taki szalik jest idealny do tego, żeby owiniętego weń nieszczęśnika złapać i powalić na glebę. A w „Wiadomościach" przecież mówili, że przewrócony człowiek to łatwy cel. Z przeraźliwym zimnem, jak to u nas, zjawił się paraliż komunikacyjny – choć w tym roku drogowcy chyba po raz pierwszy uzyskali ogólnospołeczne rozgrzeszenie. No bo skoro regularnie zaskakuje ich coś tak powtarzalnego, jak pora roku, to inwazji pożeraczy ciał przewidzieć z pewnością nie mogli.

NIEŚWIEŻE MIĘSO W MARKECIE

Oczywiście, niska temperatura ma też pewne plusy. Zombie są istotami zimnokrwistymi, jak gady. W pewnym sensie. Nie wiem, co dokładnie z nimi jest nie tak, ale stanęła im tam w środku jakaś fabryka najwyraźniej, bo nie produkują już swojego ciepła. Kiedy termometr zjeżdża ze swoją kreską poniżej zera, stają się powolne i sztywne. Gdyby to był film czy gra, rzekłbym nawet, że widok takiego, nomen-omen, sztywniaka, jest wielce zabawny. Wywijają orła na byle kawałku lodu, zwykłe schody mogłyby być dla nich równie dobrze łańcuchem górskim (swoją drogą, w Himalajach musi być teraz w miarę bezpiecznie – tyle że to cholernie daleko; tak czy siak, pomysł warto zanotować i przemyśleć). Wyprawa do najbliższego supermarketu nie była więc szczególnym problemem, choć przyznam, że zwlekałem z wyściubieniem nosa poza mieszkanie do ostatniej konserwy. To nie tylko miejsce wciąż ciepłe, ale jeszcze relatywnie bezpieczne – wraz z kilkoma sąsiadami zburzyliśmy schody na wyższe piętra (rozgrzewająca robota) i zgnilki mogą nas cmoknąć.

I tak cmokały nas, szwendając się niemrawo i bez wyraźnego celu po dziedzińcu, dzień po dniu, przez okrągły tydzień. Obiecana pomoc wciąż nie nadchodziła. Wreszcie skończyły się zapasy i trzeba było się przejść między sztywnymi do pobliskiego marketu. Masakra, wrażenia jak przy Dead Rising, tyle że z jeszcze gorszym systemem sejwów. Tak jak w grze Capcomu, inwazja sztywnych w naszym kraju przypomina najbardziej klasyczne filmy imć Romero, będące właściwie źródłem legendy (do niedawna) o hordach nieumarłych i najpoważniejszą dla nich kotwicą w popkulturze. Na przekór panującym ostatnio trendom, Japończycy zaludnili... Czy raczej „zazombili" swoją grę hordami powolnych, wlokących nogę za nogą zgnilków. Wymanewrować takie chodzące zwłoki to żaden problem, od dwóch czy trzech sztuk z powodzeniem opędzić się można nawet patelnią. Gorzej robi się, kiedy trzeba przebić się przez większy ich tłum, a czasami przecież wyjścia nie ma. Mając w pamięci przerażające podziemia hipermarketu w miasteczku Willamette, w których reflektory prowadzonego przez Franka Westa samochodu wyłuskiwały z ciemności kolejne grupy zombie, nie chciałem nawet ryzykować zejścia do ciasnych piwnic. W takich warunkach nie trudno o to, by któryś z nieumarłych złapał nas za wspomniany szalik, kieszeń, pasek, czy cokolwiek innego. Mamy w sumie trochę szczęścia, że życie nie jest, jak Dead Rising. Możemy unikać małych, zamkniętych przestrzeni i darować sobie ganianie z latarkami w poszukiwaniu kluczy czy innego badziewia, za którym uganiał się Frank. Wielki Niebiański Developer nie musi nam też co jakiś czas podkręcać tempa rozgrywki, rzucając do akcji jakiegoś chyżego psychola.

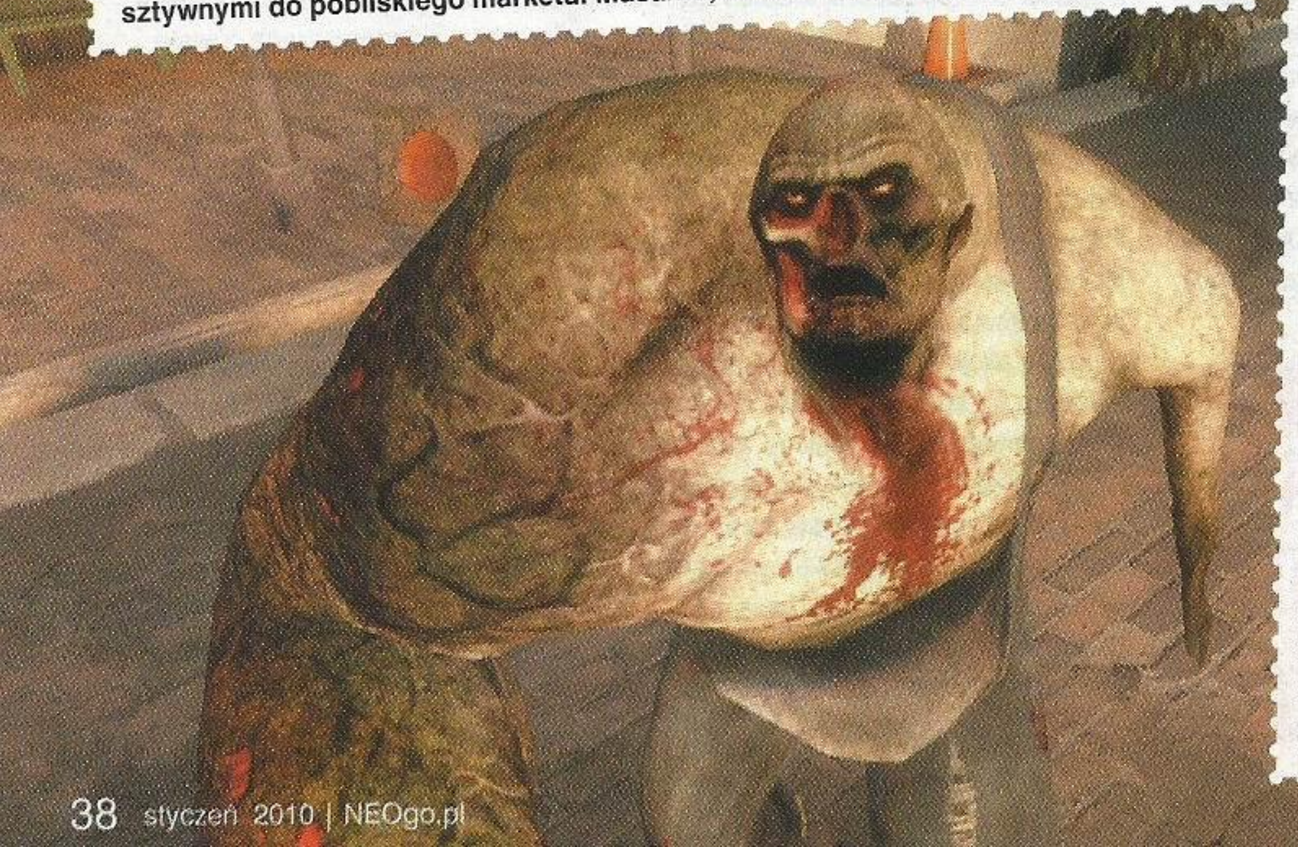
Właściwie przed Inwazją dałbym sobie tyłek ogolić, że kiedy tylko cywilizacją nieco mocniej zachwieje, podobne czuby wysypią się na ulice, by palić, grabić i dać się zarzynać hordom zgnilków. Nic z tych rzeczy. Może to przez te minus siedemnaście stopni nikomu nic się nie chce? A może ludzie wciąż mają nadzieję na ratunek? Staram się o tym nie myśleć. Klasyczne, romerowskie zombie może nie są zbyt szybkie, ale wytrwałe i liczne. Nie potrzebują snu, a w tym cholernym zimnie w ogóle się nie rozkładają. Będą polować na nas do skutku. Frank zdobył swój materiał i dał nogę. Może trzeba wziąć z niego przykład?

TRUP FANTASTYCZNY

Na razie jednak, póki tli się nadzieja, kaloryfery grzeją, a w gniazdkach wciąż jest prąd, czekamy na obiecaną ewakuację. Trzeba jakoś zabijać czas, a że książek nigdy za wiele nie miałem, pykam w swoje ulubione erpegi do woli. Staram się nie myśleć o zimnym mięsie za oknem i zasuwam na konsoli, jakby jutra nie było (a może naprawdę go nie będzie?). Tyle z tego szajsu dobrego, że do roboty chodzić nie trzeba – przynajmniej sam nie czuję się już jak zombie. Gorzej że i w tych erpegach wskrzeszonego ścierwa jest pod dostatkiem, od tematu uciec po prostu nie sposób. Zabawnym jest, że to właśnie gry fantastyczne, w teorii najbardziej oderwane od naszego łez padołu, oddają zombiaki w sposób najbliższy ich korzeniom – jako bezwolne sługi jakiejś jednostki nadrzędnej. Bez swojego pana są w najlepszym wypadku mobilnym wieszakiem na płaszcze, w najgorszym zaś obracają się w gnijący niebyt, z którego powstały. Według tradycyjnego, haitańskiego voodoo, kapłan-czarownik tej religii, czyli bokor, jest w stanie przywrócić do pół-życia dowolnego truposza i później wysługiwać się nim przy upierdliwych pracach (jak przesuwanie palet w Biedronce). Takiego nieumarłego można było uwolnić poprzez zadanie mu soli, bo rzeczy słone z jakiegoś powodu przerywały czar i trup w prostej linii wracał na cmentarz, gdzie – po ułożeniu się w swoim grobie – nieruchomiał na dobre. Wszystko to było podobno tylko sprytną sztuczką. Bokor nie wskrzeszał martwego, tylko wybudzał człowieka doprowadzonego narkotykiem na skraj śmierci. Narkotyk oprócz tego, że gasił użytkownikowi na jakiś czas światełko, sprawiał że po przebudzeniu łatwo było nim manipulować. Taka tam radosna nekromancja bez nieodwracalnego uszkadzania jej obiektu.

W erpegach mamy z reguły nekromantę, którego wola animuje zwłoki – są one więc niczym więcej, niż narzędziem, bo jeśli wyeliminować wolę (na przykład oddzielając od szyi łeb, w którym się zagnieździła), zagrożenie znika. No i taki zombizm nie jest zaraźliwy. Wszystko to sprawia, że bohaterowie klasycznych erpegów raczej bez specjalnego przejmowania się punktują nadgniłe manekiny, szukając ich popaprańcego źródła, kitrającego się gdzieś w czarnej piżamie nad przedwiecznym tomiszczem i bulgocącego coś o podboju Południowego Królestwa (albo i Północnego, jeśli będzie enough mana). Zdarzają się jednak i tutaj nieco ciekawsze maszkary, które mogą poruszyć wyobraźnię. W Planescape: Torment zombie o wystarczająco silnej woli miał

Na przekór trendom, Japończycy zaludnili... Czy raczej „zazombili" swoją grę hordami powolnych, wlokących nogę za nogą zgnilków. Wymanewrować takie chodzące zwłoki to żaden problem



szansę zachować wspomnienia ze swojego życia i z takimi zwłokami możliwy był nawet dialog, jeśli rozmówca wykazał się odpowiednią cierpliwością do drętwego – w znaczeniu dosłownym – języka truposza. Albo zwłoki nieco świeższe – fajny patent zastosowano w Dragon Age. Tam nekromancji jako takiej nie ma, zombiakami i innymi nieumarłymi sterują duchy i demony, które chcąc zaistnieć w „świecie realnym" muszą mieć w nim jakieś przedstawicielstwo. Istota taka wypełnia więc truposza i używa go w charakterze skafandra zezwalającego jej na podróżowanie w środowisku normalnie jej niedostępnym. Taki zgniłek jest przeciwnikiem o wiele bardziej ciekawym i przerażającym, niż horda kukieł jakiegoś niedomytego adepta czarnej magii. Jak tak sobie o tym myślę, to chyba lepiej, że za szklistymi oczami trupów pałętających się tam w dole nie kryje się żadna myśl, żadna istota. Gdyby było inaczej, wyprawę do marketu odłożyłbym chyba do chwili, w której zjadłbym buty, pasek i być może to obicie z drzwi (chociaż nie pachnie najlepiej).

MROCZNY PASAŻER

Teorię, że za atakami oszalałych kanibali stoją nieznane (obce?) pasożyty, odrzucono jeszcze w momencie, w którym newsy o dziwnych i makabrycznych wydarzeniach były postrzegane jako złotonośne tematy do wieczornych serwisów informacyjnych. Nim apokalipsa rozpętała się na dobre, naukowcy mieli wystarczająco wiele czasu, by poznęcać się nad pierwszymi schwytanymi zombiakami i wyeliminować ostatecznie tę możliwość. To nie żadne Las Plagas powłaziło ludziom przez usta czy tam inne otwory, by przejąć nad nieszczęśnikami kontrolę. Zombiaki z czwartego i piątego Residenta były właściwie żywymi ludźmi, którym klepki poprzestawiał pasożyt. Robalowi zdarzało się jeszcze zmutować to i owo, przez co niektóre egzemplarze zakażonych przypominały co bardziej porąbane dzieła Picassa – ale zawsze byli to ludzie żywi, może z nieco wyższą tolerancją na ołów, ale żywi. Ci, którzy wywrócili nam świat do góry nogami, żywi na pewno nie są – a przynajmniej choć przez chwilę nie byli, zanim nie powstali do swego ostatniego marszu. No i nie znaleziono w nich żadnych krwiożerczych krewetek, nie wykazywały najmniejszej podatności na posłuszeństwo względem innych zakażonych jednostek, nie przejawiały też tendencji do kolektywnego, zorganizowanego działania. Za przemianą nie stała też nanotechnologia, jaką na przykład stosowały Gethy w Mass Effect. Swoją drogą, fajne były tamte zombiaki. Przepis: bierzesz świeże zwłoki, odsysasz z nich wszystkie płyny i wtłaczasz z powrotem biomasę z pierdyliardem miniaturowych robocików. Maleńkie gnojki zabierają się ochoczo to roboty i krok po kroku zamieniają zwłoki w zdalnie sterowaną cyberkukłę. Po kilku kwadransach sługa jest gotowy, a efekt, jaki jego zdechła osoba wywołuje na morale żywych przeciwników, jest nie do przecenienia. Z tamtego uniwersum pamiętam jeszcze ludzi, których umysły swoimi zarodnikami opętała przedwieczna roślina. Czyli narkotyki i pewnie jakaś telepatyczna komunikacja ze zniewolonymi. Znów trochę jak w wierzeniach z Haiti. W każdym razie, zwłoki nie opuściły grobów (właściwie w ogóle ich nie opuściły – zmartwychwstają tylko ci zmarli przed chwilą, ale chyba wybaczycie mi taki skrót myślowy) z powodu pasożyta czy jakiegokolwiek innego pasażera na gapę. A szkoda, bo o wiele łatwiej byłoby wtedy pojąć to, co dzieje się ze światem. I może jakoś temu przeciwdziałać...

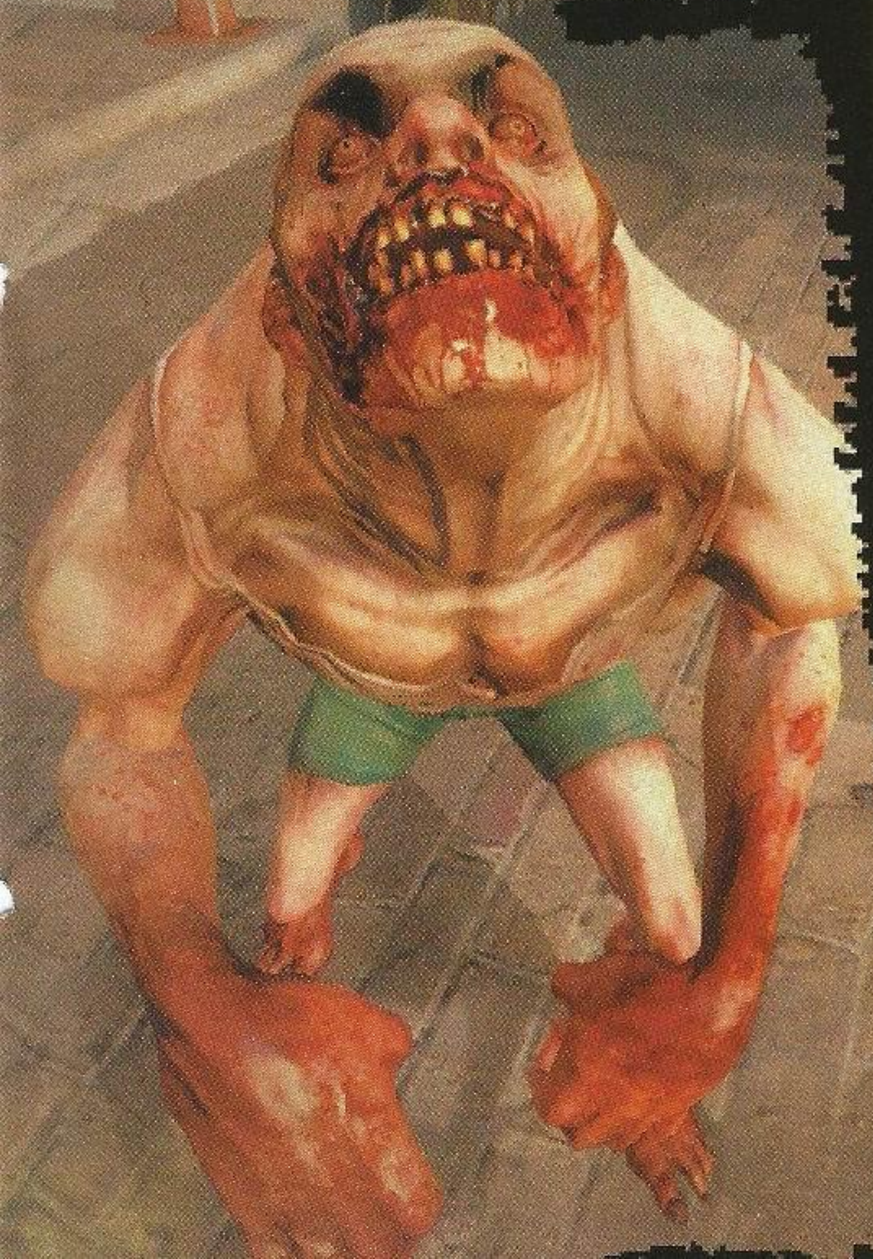
> Chyba wciąż mamy za co dziękować Wielkiemu Developerowi, bo zombiakom, jakim muszą stawiać czoła bohaterowie Left 4 Dead, podołać byłoby o wiele trudniej, niż tym sierotom za oknem

WŚCIEKŁY SPRINTER

Nie ma jednak co marudzić, bo mogło być o wiele gorzej. Na Belenosa, nie pisałbym teraz tych słów, gdyby zombie zasuwały tak, jak to mają w zwyczaju robić w filmach i grach od czasów „28 dni później". Zburzone schody na pierwsze piętro? Dobre sobie, skoro to tałatajstwo może w pięć sekund wleźć na dach po piorunochronie. Nie, z tymi oszalałymi potworami ludzkość nie miałaby chyba żadnej szansy – nawet pomimo tego, że są to tylko zombie w cudzysłowie, bo są żywe i do piachu może posłać je jedna lub dwie kulki. Coś mi mówi, że na świecie nie byłoby wystarczająco dużo kulek, żeby się od wszystkich zarażonych opędzić. Zwłaszcza, że w tej wersji apokalipsy choroba rozprzestrzenia się drogą kropelkową i o zarażenie jest o niebo łatwiej niż w przypadku tradycyjnego zgniłka. Do tego to przerażające wycie, gulgotanie i nagły zryw do sprintu, kiedy tylko bestia zwącha świeże mięso (które z kolei chciałoby się zatrzymać jak najdłużej przy sobie). Chyba wciąż mamy za co dziękować Wielkiemu Developerowi, bo zombiakom, jakim muszą stawiać czoła bohaterowie Left 4 Dead, podołać byłoby o wiele trudniej niż tym sierotom za oknem. Inna sprawa, że w Ameryce szotguna czy kilka pistoletów znajdziesz w co drugim domu i szanse na przeżycie są generalnie kapeczkę większe... Do czasu aż ekipę przemodeluje galopujący Tank. Brrr, robi mi się jeszcze zimniej, kiedy pomyślę o tych mutantach. Nie dość, że do walki z nimi potrzeba naprawdę mocnych argumentów, a w przeciętnym polskim mieszkaniu najbardziej śmiercionośnym narzędziem jest wiertarka udarowa, to jeszcze znalezienie zgranej ekipy rozgarniętych ocalałych graniczyłoby przecież z cudem. Poświadczą o tym gracze, którzy pykali w L4D z losowymi ludźmi z netu (w każdym razie ci z nich, którzy jeszcze żyją).

TYDZIEŃ TRZECI

Ech, szkoda że sieć padła. Nie ma jak się zorganizować z pozostałymi ocalałymi, nie ma skąd czerpać informacji o sytuacji w kraju i na świecie. Nic nie wiadomo. W telewizji od dawna leci już tylko zapętlony materiał, w którym przejęty (tym razem tak szczerze, że aż sobie krawacik opluł) Piotruś z Wiadomości nawija o zachowywaniu ostrożności, odseparowywaniu się od zakażonych, paleniu świeczek w oknach i czekaniu na wojsko. Czy oni w ogóle jeszcze przyjdą? Walczą jeszcze, czy już nas skreślili? A może sami skreśleni zostali? Ale odpukać, wdzięcznym chociaż za prąd trzeba być. Daje ciepło, nadzieję i nie pozwala oszaleć. Jak długo jeszcze będzie? Przecież może zniknąć w każdej chwili. Może powinniśmy podjąć jakąś decyzję, przejść do działania? Przeszkolenie – przynajmniej teoretyczne – z apokalipsy przecież mamy. Powinniśmy być w sta-- //sasori //foto: zooltar z left 4 dead 2



KONKURS LEFT 4 DEAD 2

DO WYGRANIA: 10 ZESTAWÓW GADŻETÓW!

MOUSEPAD + T-SHIRT + KUBEK

Aby wziąć udział w konkursie, wymień przynajmniej trzy rodzaje zombiaków występujących w serii Left 4 Dead

Odpowiedź wyślij e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl podając również swoje dane adresowe. 10 zwycięzców zostanie wylosowanych spośród autorów poprawnych odpowiedzi. Konkurs trwa do 01.02.2010

INFO
DEVELOPER: QUANTIC DREAM
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 26 LUTY
KONSOLA: PLAYSTATION 3

☐ Madison Paige poznajemy jako ostatnią z czworga bohaterów gry. Tutaj widzicie ją opartą o szybę, wpatrującą się w deszcz. Zabójca z Origami aktywuje się tylko jesienią, od trzech lat (akcja toczy się w 2011) zabija młodych chłopców topiąc ich w deszczówce.

JUŻ GRANE

HEAVY RAIN

ZABÓJCA Z ORIGAMI TO BIAŁY MĘŻCZYZNA W WIEKU OKOŁO 30-40 LAT, INTELIGENTNY, OPANOWANY, TYP PEDANTA. MA SAMOCHÓD I NIENORMOWANY CZAS PRACY

Dużo bym dał, by już dzisiaj wiedzieć, kim jest ten świr, który porywa chłopców w wieku 9-13 lat, przetrzymuje ich w zamknięciu i po trzech do pięciu dni topi w deszczówce, po czym ciała pozostawia tak, by zostały znalezione po maksymalnie sześciu godzinach od śmierci. Morderca nie zostawia żadnych śladów, tylko „podpisuje się" pozostawiając w prawej ręce ofiary figurkę origami, na brzuchu orchideę, a twarz zabitego brudzi błotem. Ciała zawsze porzuca przy torach kolejowych, a właśnie w pobliżu wiaduktu mieszka Ethan Mars, jeden z czterech bohaterów Heavy Rain, który co jakiś czas traci świadomość, a gdy ją odzyskuje, stoi w deszczu na ulicy, w tle widać przejeżdżający pociąg, a mężczyzna ze zdziwieniem zauważa, że w prawej dłoni trzyma figurkę origami.

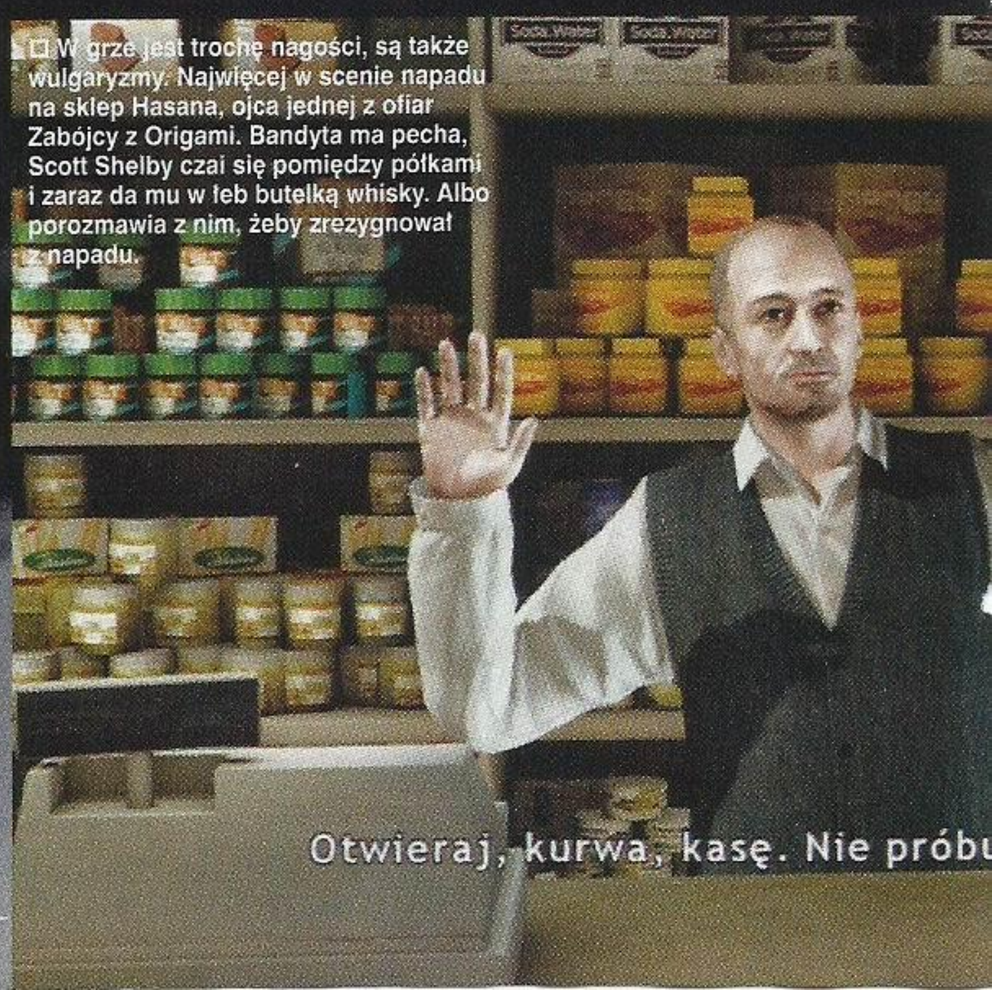
CISZA BRZED BURZĄ

David Cage, reżyser Heavy Rain, chce aby gracze myśleli, że Ethan jest zabójcą. To nie byłby pierwszy raz, gdy w jego grze jeden z bohaterów jest mordercą tropionym przez pozostałych – tak właśnie było w Fahrenheit. Byłoby to jednak zbyt oczywiste, o problemach Marsa dowiedziałem się już po niecałej godzinie zabawy, gdy ukończyłem trzeci z jedenastu rozdziałów składających się na testowaną przeze mnie wersję preview. W pełnej grze będzie ich sześćdziesiąt, może trochę więcej, co oznacza, że mam za sobą około 20 procent gry, ale niespecjalnie zbliżyłem się do rozwiązania zagadki tajemniczego Zabójcy z Origami (oficjalne polskie tłumaczenie The Origami Killer). Potrzeba będzie od 10 do 15 godzin, by zobaczyć zakończenie, ale nie chce mi się wierzyć, że już po sześćdziesięciu minutach autorzy wyjawiliby kto jest mordercą. To byłoby słabe.

Ethan Mars pojawia się aż w siedmiu rozdziałach (z czego jeden jest bardzo krótki, a w drugim przesłuchiwany jest na policji przez innego z bohaterów), jego historia jest najbardziej rozwinięta, a fakt, że stawiany jest w roli podejrzanego sprawia, że to właśnie jego można traktować jako najważniejszego bohatera Heavy Rain.

Gra zaczyna się w dniu dziesiątych urodzin jednego z dwóch synów Ethana. Bohater jest architektem, pracuje w domu, może sobie pozwolić, by wstać późno z łóżka. Bierze prysznic, snuje się po domu, pije sok pomarańczowy, leży na trawie zadowolony z pięknej pogody. W końcu żona wraz z dziećmi wracają z zakupów, bohater pomaga ukochanej rozstawić talerze na stole, bawi się z dziećmi. Wiele osób, które widziało początek Heavy Rain, mówi że jest strasznie nudny, nic ciekawego się nie dzieje. Na pewno nie jest to hitchcockowskie trzęsienie ziemi, jak w Fahrenheit, gdzie bohater odzyskiwał przytomność w obskurnej toalecie, by zdać sobie sprawę, że właśnie kogoś zabił i trzeba było działać szybko, by schować ciało i uciec z miejsca zbrodni.

Strasznie mnie irytuje takie gadanie, Heavy Rain to gra, w której z założenia akcja toczy się powoli, fabuła rozwija się spokojnym tempem, a gracz ma mieć czas, by poczuć jakby był aktorem grającym główną rolę, a także żeby związać się z bohaterami. Temu tytułowi rozpierducha na początku (ani w środku) nie jest potrzebna, spokojne wprowadzenie pozwala wczuć się w postać, a także poznać sterowanie, a jest ono tak dziwne, że muszę poświęcić mu sporo miejsca.



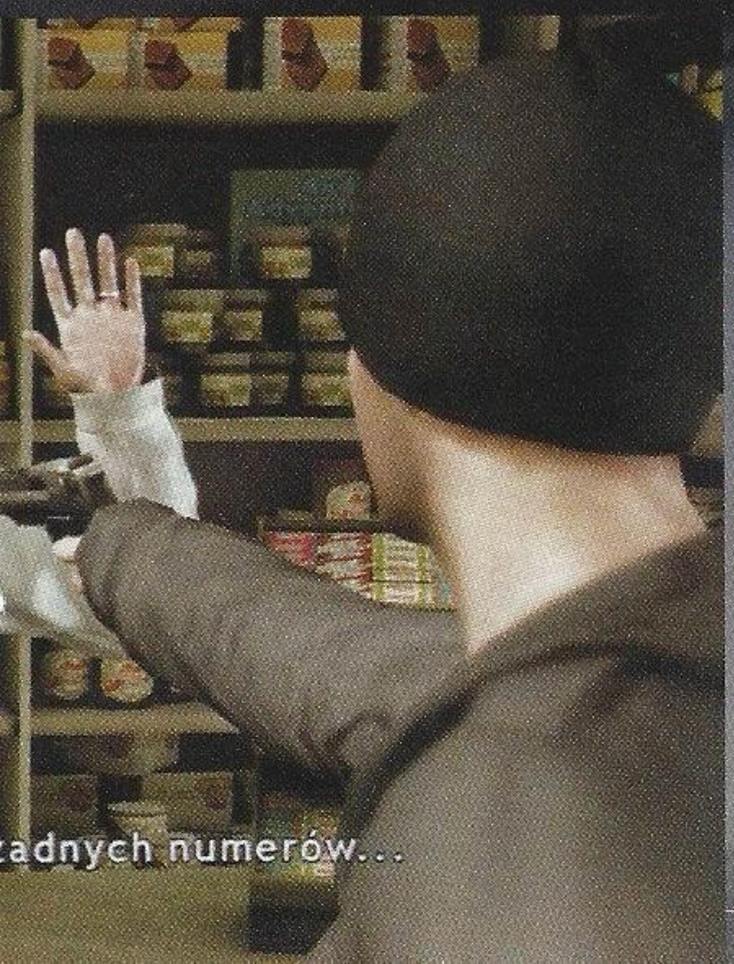
☐ W grze jest trochę nagości, są także wulgaryzmy. Najwięcej w scenie napadu na sklep Hasana, ojca jednej z ofiar Zabójcy z Origami. Bandyta ma pecha, Scott Shelby czai się pomiędzy półkami i zaraz da mu w łeb butelką whisky. Albo porozmawia z nim, żeby zrezygnował z napadu.

NAUKA CHODZENIA I PATRZENIA

Akcja ukazana jest z różnych perspektyw, czasami kamera jest statyczna, jak w starych Residentach, innym razem filmowo krąży wokół bohatera, a czasami osadza się za jego plecami, jak w klasycznym TPP. Za chodzenie nie odpowiada prawa gałka analogowa, wystarczy przytrzymać R2, a bohater ruszy i będzie szedł przed siebie – w racerach w ten sposób dodaje się gazu. Skręca się lewym analogiem służącym do obracania głową, postać idzie zawsze tam, gdzie patrzy. Na początku miałem problemy z ogarnięciem, w którym kierunku będę szedł, chciałem do przodu, a szedłem w bok i nie bardzo wiedziałem o co chodzi, a rozwiązanie jest bardzo proste. Otóż, niezależnie od tego jak stoi postać względem kamery – twarzą do niej, bokiem czy tyłem – wychylenie analoga w lewą stronę zawsze powoduje, że idzie ona w stronę lewego brzegu ekranu. Góra to zawsze przód i tak dalej, podobno bardzo szybko łapią to osoby, które albo nigdy nie grały, albo grały mało, więc nie zdążyły wyrobić sobie żadnych nawyków odnośnie sterowania. Ja się przyzwyczaiłem i uważam, że poruszanie głową jest świetne, bo nie trzeba obracać postaci, żeby stanęła przodem do przedmiotu, który chce się zbadać albo użyć. W innych grach by to nie zadziałało, ale tutaj pasuje idealnie.

Do czego zatem służy prawy analog? Do wykonywania większości akcji. Zamiast wciskać X, żeby założyć okulary, trzeba zrobić ruch gałką w prawo (postać sięga prawą ręką po okulary do kieszeni marynarki), a następnie po okręgu zgodnie ze wskazówką wyświetloną na ekranie (zakłada je na nos). Symbolizuje to ruch ręką i na pewno jest bardziej naturalne niż naciskanie przycisków. Łatwo to złapać na przykładzie: Co zrobić, żeby otworzyć drzwi? Nacisnąć na klamkę, czyli wykonać analogiem ruch w dół. Rzecz w tym, że używać można tylko takich przedmiotów, o których pomyśleli autorzy gry. Nie można podnieść byle czego, otworzyłem lodówkę i jedyne, co mogłem z niej wyjąć, to sok, choć stało też kilka piw jak zwykle uśmiechających się do mnie... Ktoś zakrzyknie, że to ograniczanie swobody, jak dla mnie identycznie jest w innych grach, są przedmioty, których można użyć, są także nieinteraktywne, stanowiące element tła.

Najważniejsze, o czym trzeba pamiętać, to fakt, że autorzy starają się opowiedzieć jakąś historię,



□ Agent FBI nie jest mile widzianym gościem na posterunku policji. Jayden ma współpracować z nieprzychylnym gliniarzem o nazwisku White, do którego czuje niechęć. Dowiedziałem się o tym „podsłuchując" myśli Jaydena. W ten sposób można lepiej poznać bohatera, a czasami uzyskać podpowiedź, co zrobić, dokąd pójść, z kim pogadać.

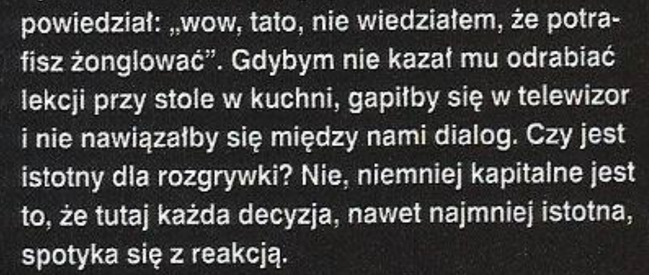
□ IWO to cacko, które zastępuje komputer. Jayden zakłada okulary i w wirtualnym biurze (można zmienić wystrój – ja lubię siedzieć na Marsie, ale na dnie oceanu też jest przyjemnie) przegląda akta, analizuje wskazówki i ślady. A dla zabicia nudy odbija wirtualną piłkę o wirtualny mur.

wewnątrz której osadzają gracza i dają mu pewną swobodę w podejmowaniu działań, ale mimo wszystko chcą, żeby odgrywał role czterech bohaterów, a nie tracił czas na głupoty. Co by mi to dało, że wypiłbym te piwa i być może upił się w dniu urodzin Jasona? Zapewne nie doszłoby do tragedii, ale wtedy gra nigdy by się nie rozpoczęła.

OJCIEC I SYN

O jakiej tragedii mowa? To niewielki spoiler, zdążyłem już zasadzić w tym tekście większe, choć w dalszym ciągu bardzo małe. Otóż Jason ginie potrącony przez samochód. Ethan miał go pilnować podczas zakupów w galerii handlowej, ale stracił go z oczu i znalazł syna dopiero na zewnątrz. Zdążył jedynie dostrzec nadjeżdżające auto, rzucił się, by osłonić dziecko swoim ciałem i sam uległ wypadkowi, w wyniku którego zapadł na pół roku w śpiączkę.

Tym mocnym akcentem kończy się drugi rozdział i rozpoczyna właściwa rozgrywka. Jeszcze w trzecim rozdziale w dalszym ciągu niewiele się dzieje, Ethan od pół roku żyje z żoną w separacji, mieszka sam z drugim synem Shaunem (w obskurnym domu, wyprowadzili się z willi, to bardzo przyjemny smaczek pokazujący jak wiele zmieniło się na gorsze w jego życiu), któremu można (ale nie trzeba) zrobić obiad, gdy wróci ze szkoły, kazać mu odrobić lekcje, zagrzać na kolację pizzę w mikrofali i znaleźć leki na przeziębienie, bo młody trochę kicha, a na końcu położyć go spać. Tę scenę można zagrać na kilka sposobów,



a nawet wykonać kilka pozornie nieistotnych czynności, choć mam przeczucie, że gra wypłaci za nie trofea. Na przykład wyszedłem na podwórko i rzuciłem dwa razy do kosza (celnie!), a później żonglowałem trzema pomarańczami. Jakie było moje zdziwienie, gdy zaskoczony Shaun powiedział: „wow, tato, nie wiedziałem, że potrafisz żonglować". Gdybym nie kazał mu odrabiać lekcji przy stole w kuchni, gapiłby się w telewizor i nie nawiązałby się między nami dialog. Czy jest istotny dla rozgrywki? Nie, niemniej kapitalne jest to, że tutaj każda decyzja, nawet najmniej istotna, spotyka się z reakcją.

WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE

Heavy Rain rozkręca się powoli, a przez te jedenaście rozdziałów nie miałem możliwości przekonać się, jak podjęte przeze mnie decyzje wpływają na rozwój fabuły. Nie będzie dużym spoilerem, jeśli zdradzę, że po kolejnym z blackoutów Ethana Shaun znika i najprawdopodobniej będzie kolejną ofiarą Zabójcy z Origami. Na komisariacie policjanci wypytują bohatera o to, jak chłopiec był ubrany. Gdy grałem pierwszy raz, kompletnie nie wiedziałem co odpowiedzieć, więc strzelałem i oczywiście pomyliłem się. Czy taki drobiazg wpłynie na fabułę? Być może nie, być może tak. Nie wiem.

Wyobraźnię najbardziej rozpalił mi rozdział, w którym po raz pierwszy wcieliłem się w prywatnego detektywa Scotta Shelby'ego. Został wynajęty przez rodziny ofiar mordercy, teraz przepytuje wszystkich rodziców zabitych dzieci. Lauren Winter, kobieta znana z pierwszej prezentacji gry (demo „Casting"), jest prostytutką i nie chce rozmawiać z policją. Zagrałem jej na emocjach, pozwoliła mi zadać kilka pytań, gdy zdenerwowany powiedziałem, że przez jej obojętność zginą

HEAVY RAIN TO GRA, W KTÓREJ Z ZAŁOŻENIA AKCJA TOCZY SIĘ POWOLI, FABUŁA ROZWIJA SIĘ SPOKOJNYM TEMPEM, A GRACZ MA MIEĆ CZAS, BY POCZUĆ JAKBY BYŁ AKTOREM GRAJĄCYM GŁÓWNĄ ROLĘ, A TAKŻE ŻEBY ZWIĄZAĆ SIĘ Z BOHATERAMI

kolejne dzieci. Zagrałem po raz drugi i zastosowałem inną taktykę – powiedziałem, że skoro zapłaciłem za dziesięć minut uciech, to możemy ten czas poświęcić na rozmowę. Lauren tak się zdenerwowała, że kazała mi wypieprzać. Dosłownie, Heavy Rain to gra dla dorosłych i postacie czasami rzucają wulgaryzmami. Bardzo się cieszę, że SCE Polska zdecydowało nie łagodzić tłumaczenia, jak to miało miejsce w przypadku Killzone 2. Bluzgi podkreślają emocje, nie wyobrażam sobie, żeby zestresowany bandyta napadający na sklep w innej scenie z udziałem Scotta, krzyczał do sprzedawcy inaczej, niż „dawaj k...a kasę, bo ci wyj...ę".

Wróćmy do pani Winter. Shelby jest świadkiem, jak do mieszkania kobiety wdziera się groźny mężczyzna, po chwili zza drzwi dochodzą krzyki. Pomóc biedaczce, czy ją olać, skoro nie chciała pomóc w śledztwie? Czy jeśli Scott obije bandziora, Lauren zmieni swoje nastawienie i zadzwoni do niego w dalszej części gry, by powiedzieć wszystko, co wie? W tej chwili mogę jedynie gdybać.

NORMAN I MADISON

Norman Jayden, uzależniony od narkotyków agent FBI, pomaga policji sporządzić profil psychologiczny zabójcy. Norman w pracy posługuje się gadżetem rodem z filmów science-fiction. Specjalne okulary i rękawica pozwalają mu skanować miejsce zbrodni i analizować w czasie rzeczywistym, do kogo należy niedopałek papierosa, albo wykryć gdzie unoszą się pyłki orchidei. Kapitalne jest to, że można niemal całkowicie zignorować poszukiwanie śladów, ale jeśli poświęcić na to kilka minut, da się nawet znaleźć ślady opon samochodu prawdopodobnie należącego do mordercy.

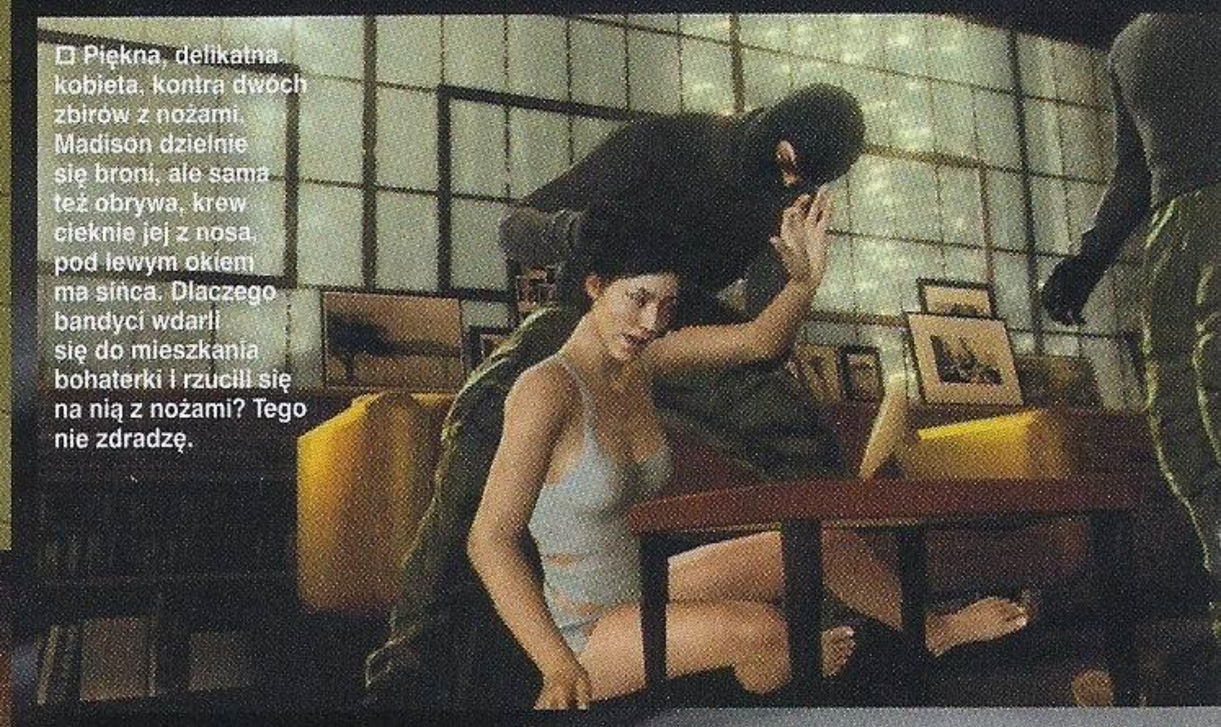
Muszę wyjaśnić, że akcja toczy się w 2011 roku, więc IWO (polski skrót gadżetu) nie psuje klimatu gry, a na pewno nie jest taką porażką, jak UFO w Fahrenheit. Dzięki temu urządzeniu łatwiej szukać śladów, działa też jako komputer, więc przyjemnie przegląda się akta dotyczące sprawy, w stylu Toma Cruise'a w Raporcie Mniejszości.

Ponownie, nie mam pojęcia, co stanie się, jeśli nie odkryję wszystkich śladów. Wygląda na to, że Jayden analizuje je wszystkie po kolei, starając się zawęzić teren poszukiwań, więc jeśli mu w tym nie pomogę, raczej nie uda mu się schwytać mordercy.

Ostatnią bohaterką jest cierpiąca na bezsenność reporterka Madison Paige. Zagrałem nią dopiero w jedenastym, ostatnim dostępnym rozdziale, więc nie potrafię powiedzieć o niej nic, poza tym, że mieszka w lofcie, nie wstydzi się pokazać piersi do kamery (zero cenzury, „obrońcy moralności" już mogą szykować się do krucjaty

☐ Machanie padem podczas sekwencji QTE jest tak samo zaskakujące, jak konieczność kręcenia półkółek analogiem. Kilka razy można się pomylić, nic wielkiego się nie dzieje. Starałem się grać jak najlepiej, chociaż wiem, że w pierwszej połowie gry żaden z bohaterów nie zginie choćby nie wiem co.

AUTORZY STARAJĄ SIĘ OPOWIEDZIEĆ JAKĄŚ HISTORIĘ, WEWNĄTRZ KTÓREJ OSADZAJĄ GRACZA I DAJĄ MU PEWNĄ SWOBODĘ W PODEJMOWANIU DZIAŁAŃ, ALE MIMO WSZYSTKO CHCĄ, ŻEBY ODGRYWAŁ ROLE CZTERECH BOHATERÓW, A NIE TRACIŁ CZAS NA GŁUPOTY



☐ Piękna, delikatna kobieta, kontra dwóch zbirów z nożami. Madison dzielnie się broni, ale sama też obrywa, krew cieknie jej z nosa, pod lewym okiem ma sinca. Dlaczego bandyci wdarli się do mieszkania bohaterki i rzucili się na nią z nożami? Tego nie zdradzę.

☐ Madison budzi się o 2:47. Zawsze o tej samej godzinie. Na problemy ze snem najlepiej działa ciepły prysznic. Nie ona pierwsza rozbiera się w grze, Ethan świeci tyłkiem już w pierwszym rozdziale (również pod prysznicem). Żadnej cenzury, to poważna gra dla dorosłych ludzi.

przeciwko Quantic Dream), a poza tym całkiem nieźle się broni, gdy zostaje napadnięta, ale nie zdradzę nic więcej, sami musicie to zobaczyć.

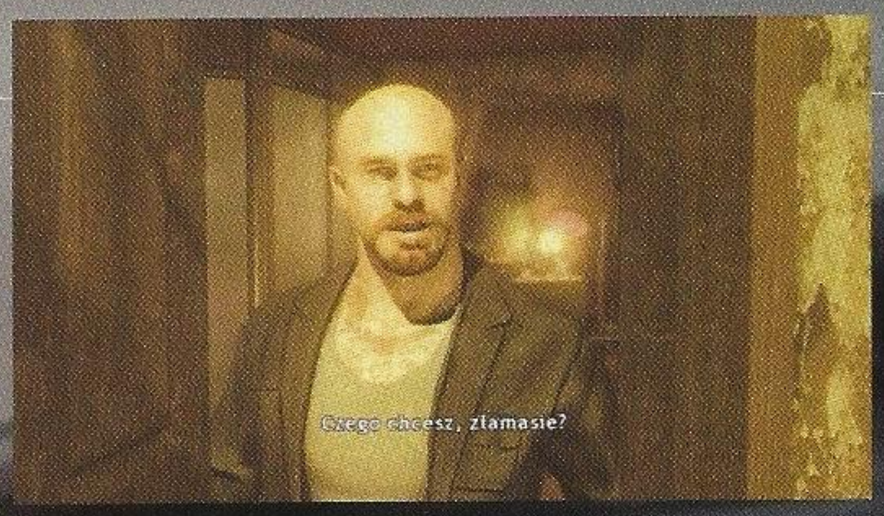
WIRTUALNI AKTORZY

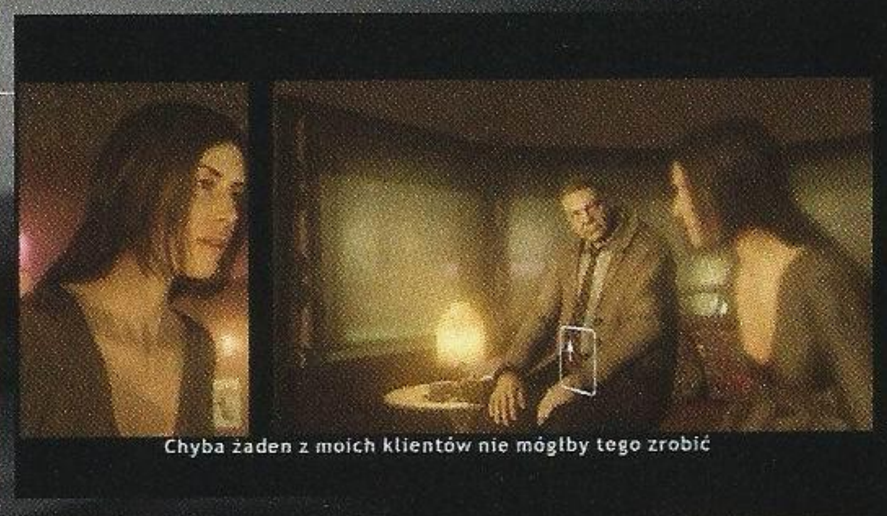
Jedenaście epizodów za mną, w tej chwili uważam, że Heavy Rain to wciąż gra, choć momentami bardzo przypomina mało interaktywny film, w którym gracz nie ma wiele do roboty. Faktycznie, czasami zamienia się w jedno wielkie QTE, jak wtedy, gdy Shelby walczy z bandytą w mieszkaniu Lauren Winter, a skoro o tym mowa, to muszę zaznaczyć, że łatwo się pomylić, bo trzeba wykonywać sporo akcji prawą gałką analogową, a także wciskać przyciski. Przynajmniej tak to wygląda na wysokim poziomie trudności, ale przygotowano też dwa dla ludzi grających rzadko lub nigdy. Bo w Heavy Rain będą grały właśnie takie osoby, a przynajmniej na to liczą autorzy oraz Sony. To jest gra dla trochę innych casuali niż ci, którzy bawią się przy Wii Sports; dla ludzi ceniących ambitne kino, dobrą książkę, nie „uciekających od szarej rzeczywistości" w wolnym czasie. Oni na pewno nie zauważą, że sporo tu Quick Time Eventów, może nie będzie im przeszkadzać ograniczona swoboda ruchów. Za to na pewno zwrócą uwagę na grę aktorską, dubbing, ujęcia kamery, fabułę i zwroty akcji.

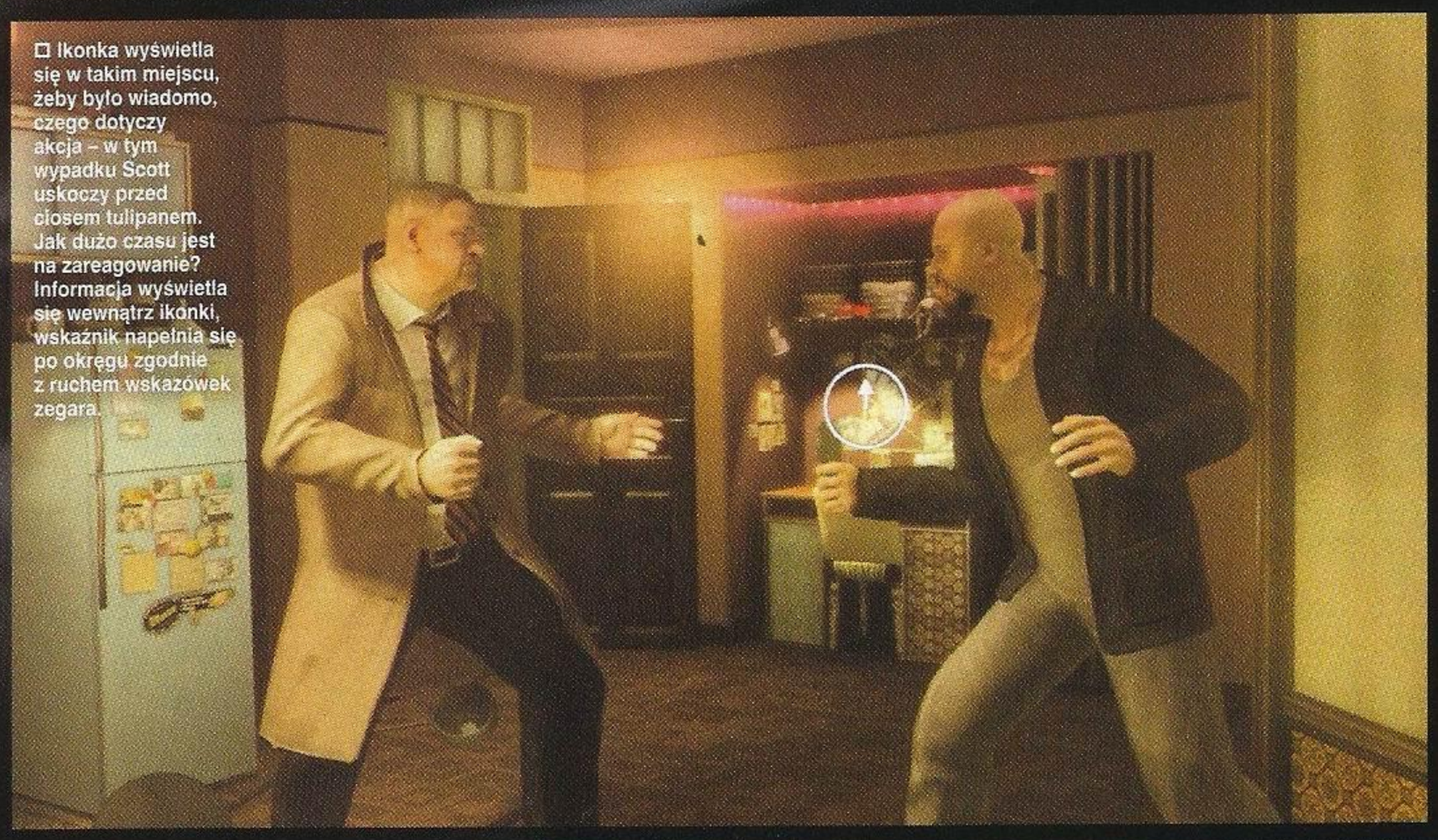
Heavy Rain wygląda jak film, więc byłoby miło, gdyby postacie nie poruszały się jak ciosane z kołka, na ich twarzach malowały się emocje, a wypowiadane kwestie brzmiały przekonująco. Sprawdziłem dubbing polski oraz angielski, w dowolnej chwili w trakcie rozgrywki można zmienić język i włączyć napisy, więc każdy może grać wedle uznania. Początkowo polski dubbing mi się nie podobał, później osłuchałem się i jest nawet nieźle, nie zauważyłem też rażących błędów w tłumaczeniu. Do grania po polsku zniechęcił mnie jednak brak lip-syncha, czyli synchronizacji ruchu warg z wypowiadanymi kwestiami. Wirtualni aktorzy mówią po angielsku i to widać. Naprawdę, twarze są kapitalnie odwzorowane, doskonale malują się na nich emocje, ale przez to brak lip-syncha jest bolesny, przynajmniej dla mnie, ale może to tylko ja tak mam, bo nienawidzę oglądać filmów (zwłaszcza z takim klimatem, jak w Heavy Rain) z dubbingiem.

DOBRE KINO

Nie chciałem w tym tekście zachwycać się grafiką, jest świetna, ale inna być nie może w grze z niewielkimi miejscówkami i sztuczną inteligencją NPC nie odgrywającą wielkiej roli (tak to wyglądało w tej wersji). Przyjdzie na to czas w recenzji. Na naszej stronie NEOgo.pl znajdziecie dwa moje długie wpisy dotyczące Heavy Rain, potraktujcie je jako uzupełnienie informacji. Jeden z użytkowników strony zapytał mnie, czy dzieło Quantic Dream to gra na dychę. Może tak, może nie, za wcześnie na odpowiedź, wiele zależy od tego, jak bardzo podjęte decyzje wpłyną na przebieg rozgrywki. Teraz mogę powiedzieć tylko, że czuję się jakby przerwano mi oglądanie świetnego filmu, i jeszcze bardziej niż do tej pory chcę poznać zakończenie historii. Ta wersja była jak świetny aperitif przed smakowicie zapowiadającym się daniem, obym się nie rozczarował. Recenzja, miejmy nadzieję, już za miesiąc. //Mielu



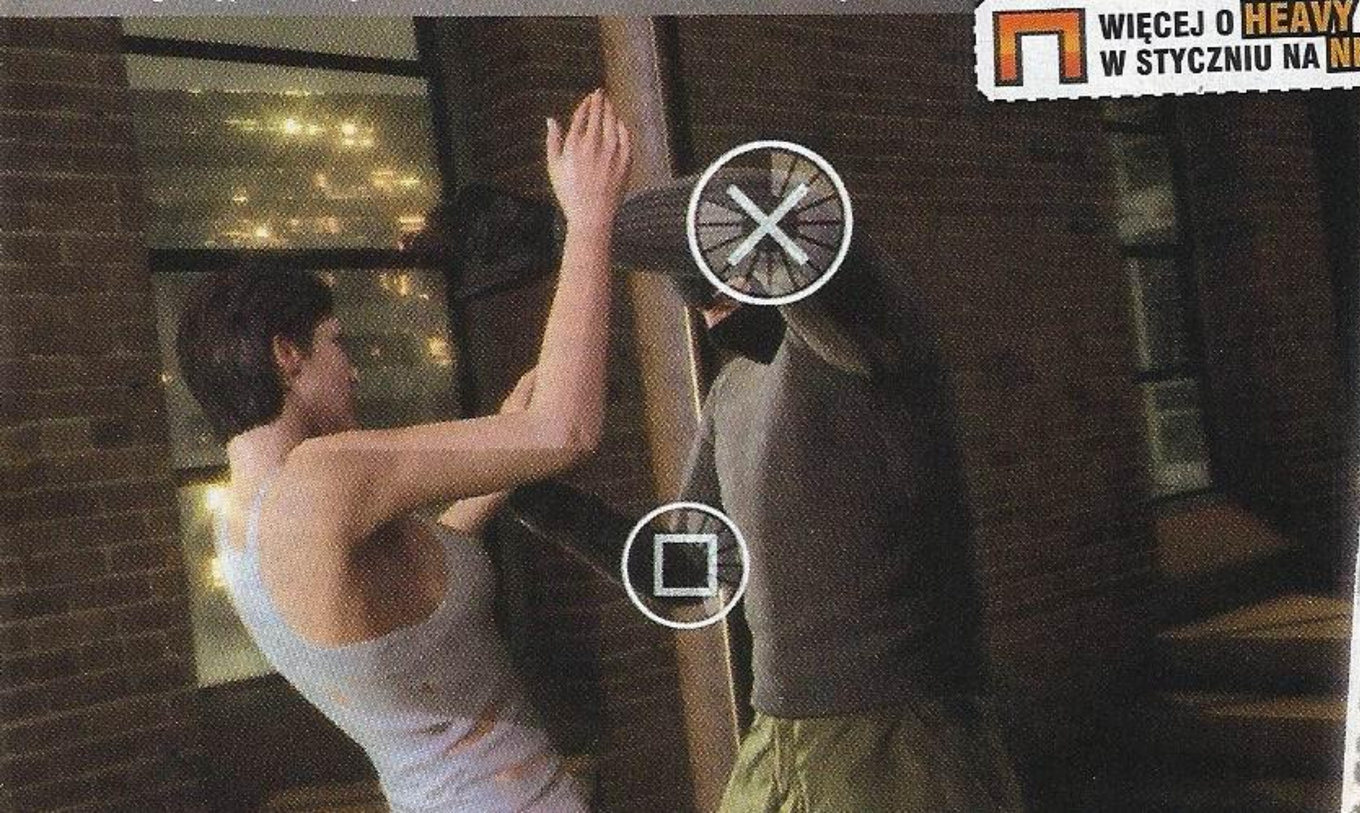




□ Ikonka wyświetla się w takim miejscu, żeby było wiadomo, czego dotyczy akcja – w tym wypadku Scott uskoczy przed ciosem tulipanem. Jak dużo czasu jest na zareagowanie? Informacja wyświetla się wewnątrz ikonki, wskaźnik napełnia się po okręgu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W tym miesiącu miałem ogromną przyjemność testować wersje preview dwóch gier, które niełądnie określam mianem „skierowanych do wymagających odbiorców". BioShock 2 i Heavy Rain na dwa zupełnie różne sposoby podchodzą do sposobu prowadzenia fabuły, obie stanowią doskonałą szkołę game desingu, pokazują jak można przedstawiać ważne i poważne historie w grach. Miło patrzeć, jak branża rozwija się w wielu kierunkach, na szczęście nie jesteśmy skazani na fabularny bełkot w stylu Modern Warfare 2 (trochę przesadzam, aż tak fatalnie nie było). Można zarzucać scenarzystom Heavy Rain, że stworzyli tendencyjne postacie „z problemami" – jeden ma astmę, drugi jest uzależniony od narkotyków, trzeci obwinia się za śmierć syna, a Madison cierpi na bezsenność. Tylko, że w ten sposób wszystko można spłycić, nawet genialne „Siedem" (agresywny młodzik i rozważny mentor, nuuuda!), więc poczekam na pełną wersję gry i wtedy przekonam się, czy Cage'owi i jego ekipie udało się sprawnie poprowadzić historię i wiarygodnie przedstawić bohaterów. Trzymam kciuki, liczę na to, że Heavy Rain będzie czymś więcej, niż Fahrenheitem w nextgenowej oprawie.

WIĘCEJ O HEAVY RAIN W STYCZNIU NA NEOGO.PL



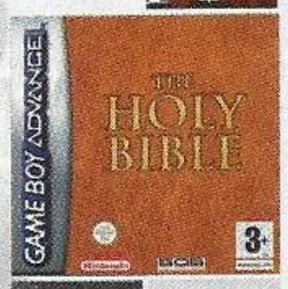
WSZYSCY ŚWIĘCI

Jaki jest najbardziej kontrowersyjny temat, do którego twórcy gier podchodzą, jak pies do jeża? Przemoc? Nie. Seks? Cieplej, ale nie. Akcje terrorystyczne na lotniskach? Hehe, najwyraźniej jednak nie. Chodzi oczywiście o religię.

Tematyka stara, może nie jak świat, ale jak ludzkość – jak najbardziej, niosąca ze sobą olbrzymie emocje, zdolna w równej mierze jednoczyć, co boleśnie dzielić. Chyba żaden inny wątek nie niesie ze sobą takiego ryzyka urażenia potencjalnych klientów, nic więc dziwnego, że religijne odniesienia w naszym ulubionym medium pojawiają się nieczęsto, a jeśli już to w dość zawoalowanej formie. Choć zdarzają się wyjątki. Dlatego warto przyjrzeć się jak podchodzili do tematu twórcy gier kiedyś, a jak zdarza im się to robić dzisiaj.

GÓRA-DÓŁ-LEWO-PRAWO-A

Co prawda nigdy nie byłem obecny przy prezentacji nowego pomysłu na grę w dużej firmie, mogę się jednak założyć, że religia (a już zwłaszcza odwoływanie się do któregoś z rzeczywistych wyznań) pozostaje jednym z tematów, od którego dział marketingu dostaje konwulsji. Oczywiście istnieje nisza produktów otwarcie religijnych, np. opartych na Biblii. Zazwyczaj przybierają one jednak formę prostych gierek, zapożyczających z biblijnych przypowieści jedynie postacie i ogólne realia. Z produkcji takich biblijnych koszmarków słynęły swego czasu takie studia, jak Wisdom Tree czy później N'Lightning Software, tłukące z uporem godnym lepszej sprawy nędznej jakości podróby Super Mario i innych popularnych tytułów, podmieniając wąsatych hydraulików na Noego, Mojżesza i resztę ferajny. Uraczyli nas więc prymitywnymi platformówkami David & Goliath, Baby Moses czy Jesus and the Temple, był też klon Zeldy zatytułowany Spiritual Warfare, a także całkiem pokaźna liczba dość absurdalnych gierek logicznych w stylu Bible Buffet czy Exodus. Za największe kuriozum może jednak z powodzeniem uchodzić Super Noah's Ark 3D na SNESa, będący nie tyle pełnoprawną grą, co modem Wolfensteina z nazistami podmienionymi na wściekłe kozły i prującym do nich z procy Noem zamiast Blazkowicza. Większość gier autorstwa Wisdom Tree nie została zatwierdzona przez Nintendo, skutkiem czego firma musiała uciekać się do różnych, czasami dość zabawnych tricków. Część gier, zanim w ogóle dały się odpalić, trzeba było wtykać w dowolny z oficjalnie wydanych na konsole Nintendo kartridży. Ogólnie rzecz biorąc, owe popierdółkowate produkty były raczej próbą szybkiego skoku na kasę, niż owocem żarliwej chęci propagowania biblijnego przesłania. W końcu zawsze istniała szansa, że nieobeznani w temacie rodzice chętniej kupią swoim pociechom gry odwołujące się do tradycji chrześcijańskiej, niż kolejne krwawe i bezbożne dziadostwa z Japonii. Zresztą, podobne zagrania zdarzały się też szanowanym firmom z dorobkiem – nawet Konami wypuściło swego czasu swoją własną wersję Arki Noego, w której tytułowy starzec biegał po platformach prując do napotkanych żyjątek ile wlezie, niczym żołnierze z Contry.

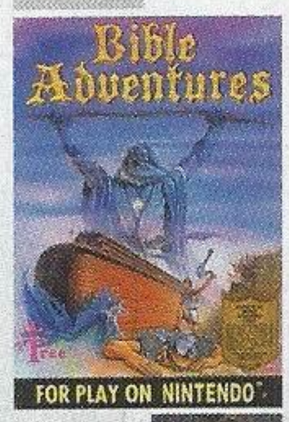


Ale spuśćmy zasłonę dobrotliwego milczenia na tego typu przyziemne zagrywki i przeskoczmy o parę lat w przyszłość, kiedy to twórcy gier okrzepli nieco, i zaczęli podchodzić do tematu odrobinę bardziej odważnie. Czasami nawiązania są bardziej niż subtelne, jak w serii Final Fantasy, nieodwołującej się co prawda bezpośrednio do żadnej z istniejących religii (co byłoby trudne, biorąc pod uwagę że akcja, jak sam tytuł wskazuje, rozgrywa się w wyimaginowanych światach) ale obfitującej w symbolikę, także chrześcijańską. Już sam fakt częstego występowania postaci anioła (co ciekawe – zazwyczaj w roli ostatniego bossa) i biblijna etymologia wielu nazw własnych mówi to i owo o inspiracjach twórców. Już sama postać (z imieniem włącznie) Sephirotha, najpopularniejszego szwarccharaktera serii niesie ze sobą multum starotestamentowych nawiązań. A nie jest to bynajmniej jedyny religijnie natchniony jRPG. Wspomnieć można chociażby także o Xenogears, którego scenariusz często-gęsto porusza tematy wiary, stopniowego zepsucia zorganizowanej religii i fundamentalnego pytania o pochodzenie człowieka (a że jedna z miejscówek nosi nazwę Wieży Babel, to tylko jedno z wielu odniesień). To zresztą nie jedyne przypadki występowania symboliki religijnej w grach z Kraju Kwitnącej Wiśni. Silent Hill i Devil May Cry to niektóre z pozostałych tytułów pozwalające interpretować się przez pryzmat wiary i religii (a czasem wręcz taką interpretację narzucające). A co z Zachodem? Czyżby tamtejsi autorzy gier bojaźliwie unikali tego typu tematyki?

Bynajmniej. Już wydana w 1993 roku przygodówka Gabriel Knight: Sins of the Fathers nurzała się w zagadnieniach wiary, a trzecia część gry obdarzona podtytułem Blood of the Sacred, Blood of the Damned jeszcze tę tendencję pogłębiła. Także twórcy doskonałego Sanitarium nasączyli swą grę biblijną symboliką. Wystarczy wspomnieć krwawiącego z oczodołów anioła spotykanego już w otwierającym akcie. W dalszej części gry przewijają się pokrewne motywy, z rzezią

niewiniątek na czele, a wątek odkupienia grzechów można uznać za przewodni. W jednym z rozdziałów gracz ma nawet okazję wcielić się w azteckie bóstwo i ocalić swych wyznawców przed oszalałym kapłanem.

Wraz z nadejściem XXI wieku, niektórzy twórcy gier zaczęli pogrywać sobie z kontrowersyjnym tematem dość odważnie (niektórzy powiedzieliby, że bluźnierczo). Małego zamieszania narobił wydany w 2000 roku Messiah, wrzucający gracza w pieluchy niewinnie wyglądającego cherubinka, zdolnego jednak do bardzo wyrafinowanego okrucieństwa. Pomimo ciepłego przyjęcia przez recenzentów, świetnej oprawy i innowacyjnej mechaniki, opierającej się na przejmowaniu kontroli nad zamieszkującymi świat gry postaciami, Messiah nie stał się superprzebojem – co może oznaczać, że kontrowersje nie zawsze wychodzą w tej branży na dobre. Zwłaszcza kiedy i tak już obrazoburczy tytuł promuje się plakatem przedstawiającym Jana Pawła II zaciągającego się skrętem, z widniejącym obok hasłem: „Co też cię, na Boga, opętało?!". Z kolei wcale nie mniej bluźnierczy FPS Jericho przeszedł już bez specjalnego zainteresowania obrońców wartości chrześcijańskich – może zaangażowanie w produkcję znanego twórcy horroru Clive'a Barkera zawczasu przygotowało wszystkich na takie, a nie inne treści. A może gra była na tyle słaba, że nikogo spoza wąskiego grona fanów Barkera nie obeszła. Tak czy inaczej, to ciekawy przypadek, zwłaszcza biorąc pod uwagę jak łatwo czasami urazić uczucia religijne pewnych osobników. O tym ostatnim przekonali się dotkliwie panie i panowie z Insomniac, którzy nieopatrznie umieścili w swoim Resistance wiernie odwzorowaną katedrę w Manchesterze, czyniąc ją poletkiem walk z przebrzydłymi chimerami – z czego Sony musiało się gęsto tłumaczyć przed przedstawicielami Kościoła Anglikańskiego. O skandalu jaki wywołało niewinne LittleBigPlanet (a właściwie zawarta w nim piosenka, zawierająca cytat z Koranu) lepiej nawet nie wspominać.



POMNIEJSZE BÓSTWA

Jak już wspomniałem wcześniej, w większości gier religia pojawia się raczej w formie tła, a jeśli już wybija się na pierwszy plan, twórcy starają się jak mogą, żeby bodaj jeden moherowy beret nie spadł nikomu z głowy. Jednym ze sposobów ugrzecznienia tematu jest nawiązanie do religii niszowej (tak postąpili m.in. twórcy nasiąkniętego klimatem voodoo Shadow Mana), lub też takiej, której od dawna nikt nie wyznaje, i która w powszechnym mniemaniu zdążyła zmienić się w pocieszny zbiór mitów – owocem tego podejścia jest multum gier osadzonych w realiach mitologii greckiej, z ulubieńcem tłumów Kratosem na czele. Istotnie, gdyby God of War nawiązywał do religii, która jeszcze kogoś obchodzi, byłby naprawdę obrazoburczym tytułem – wyobrażacie sobie slasher wypełniony symboliką chrześcijańską, w którym bohater gromi przeciwników mocą Ducha Świętego? No dobra, nie musicie – Dante's Inferno ukazać ma się lada moment. Tyle, że krwawa krucjata Dantego poprowadzi go w kierunku dokładnie przeciwnym, niżli masakrującego bogów spartańskiego oprawcy – gdyby naprzeciw herosa stanęły zastępy niebieskie, a rolę ostatniego bossa pełniła Trójca Święta, mielibyśmy murowany skandal. No cóż, może w drugiej części…

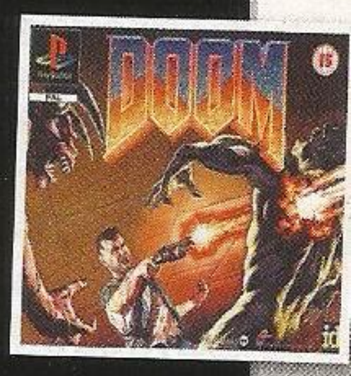
Wracając jednak do sposobów bezbolesnego umieszczania w grach wątków religijnych, bez wątpienia najpopularniejszym na to sposobem pozostaje wymyślenie własnego, fikcyjnego wyznania. Rozwiązanie to jest wygodne nie tylko dla twórców mających ochotę pobawić się w krytyków zorganizowanej religii bez konieczności atakowania konkretnego Kościoła, ale także dla tych, którzy z tego czy innego względu wzbogacają swoje gry o wątki religijne, wcale jednak nie mają ochoty odzwierciedlać w niej istniejących wyznań. Do tej ostatniej kategorii zaliczyć można choćby cały podgatunek strategii, zwany „god games" – z Populous na czele. W grach tych wcielamy się w rolę bóstwa mającego metodą kija i marchewki doprowadzić swoich wyznawców do pozycji dominującego ludu. Pomysł wydaje się tyleż fascynujący, co bluźnierczy, ale ciężaru zdecydowanie odejmuje mu humorystyczna oprawa i odwołanie do politeizmu, sugerujące że gracz nie wciela się w Tego-Jedynego, a raczej w jedno z tych pierdołowatych bóstw antycznych.

Za to ambicji krytyka nie można odmówić ludziskom z EA, odpowiedzialnym za horror science-fiction Dead Space. Występująca w grze religia Unitologów przedstawionych jako typowa banda fanatyków, gotowych poświęcić życie swoje i innych dla swych mrzonek. Jeszcze brutalniej do tematu podeszli twórcy starego Syndicate Wars, w której przedstawiciele Kościoła Nowej Ery różnią się od korporacyjnych egzekutorów tylko kolorem fatałaszków. Z kroczeniem do celu po trupach przypadkowych świadków bynajmniej nie mają problemu. Także w wielu grach RPG wymyślony przez autorów kościół stanowi opresyjną siłę – tak było choćby w niedawnym Risen, podobnie jak w pierwszej części Fallout, gdzie kult Dzieci Katedry stanowił przykrywkę dla głównego przeciwnika w grze. Czasami krytyka przedstawiona jest jednak w dowcipnej formie – jak choćby w Fallout 2, w którym pojawiła się sekta Hubologów. Owa banda świrów prowadzona przez dwójkę aktorów o nazwiskach Kidman i Cruise wierzyła, iż ich przeznaczeniem jest odlecieć statkiem kosmicznym i zjednoczyć się z kosmitami. Przytyk może niezbyt subtelny, ale jakże trafny.

KRZYŻ NA DROGĘ

Wątek religii będzie się w grach pojawiał, w mniej lub bardziej otwarty sposób, bo zwyczajnie musi. Ewolucja gier jako środka wyrazu poszła za daleko i objęła już tyle tematów początkowo uznawanych za tabu, że niepodobne wydaje się wykluczenie tego jednego – jakże istotnego. Oczywiście forma tego pojawiania się to już osobna sprawa. Czy przeważać będzie zawoalowany, ale zarazem głębszy sposób odwoływania się do religii (ostatnimi laty reprezentowany choćby przez Advent Rising, Halo czy Mass Effect) czy też raczej sprowadzanie jej do roli mało znaczącego tła (Hitman, Assassin's Creed)? Być może doczekamy się większej liczby tytułów czerpiących z religii innych niż chrześcijańskie (tak jak ambitne, choć średnio udane Cursed Mountain uczyniło z Buddyzmem)? A może (porzućcie wszelką nadzieję) czeka nas symulator wieczornego pacierza na Wii i wirtualne nabożeństwo z Natalem? Wszystko może się zdarzyć. W końcu 2012 za progiem. //**DrMax**

SZATAN MOIM PASTERZEM



Biorąc pod uwagę, że niektórych wierzących oburza sam fakt poruszenia w grze bliskich ich sercom tematów wiary i religii, na produkt otwarcie wykorzystujący symbolikę satanistyczną muszą reagować drgawkami i toczeniem piany z ust. A w każdym razie takie było zamierzenie kolesi z id Software, kiedy ponad piętnaście lat temu wypuszczali na rynek Dooma – zmorę rodziców i katechetów, wymarzony cel dla dziennikarzy. Z perspektywy czasu wyraźnie widać, że cały ten doomowy „szatanizm" (dość wyrachowany i jajcarski zarazem) był raczej marnego sortu i sprowadzał się do wykorzystania kilku powszechnie „kojarzących się" rekwizytów, z poczciwym odwróconym pentagramem na czele. Kiedyś jednak gra sprawiała wrażenie prawdziwie ZŁEJ.

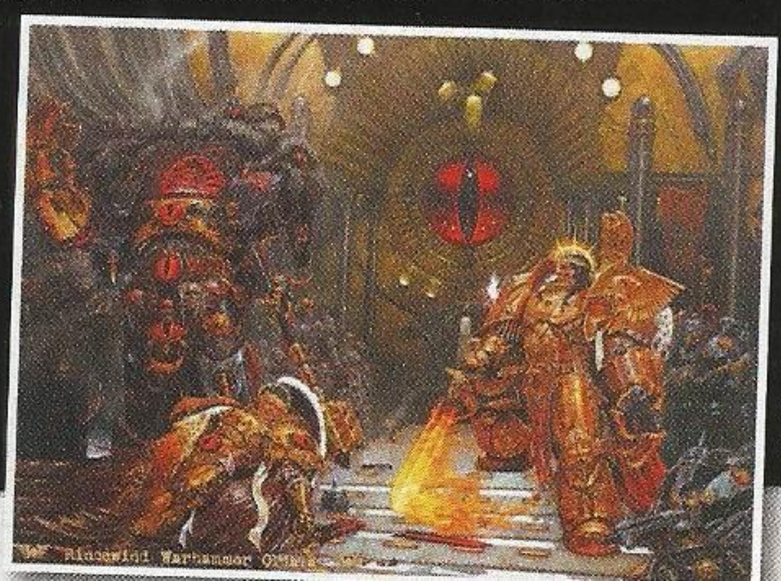
Kolejnym tytułem, o którym zrobiło się w pewnym momencie głośno z uwagi na domniemane promowanie satanizmu, było Diablo, klasyczny hack & slash autorstwa Blizzard. O ile zarzut propagowania kultu szatana był równie sensowny, jak oskarżanie Wolfensteina o promowanie nazizmu, nie da się ukryć, że twórcy bardzo zręcznie wykorzystali diabelską otoczkę, nadając swojej grze bardzo gęsty i mięsisty klimat.

NIECH MOC BĘDZIE Z IMPERATOREM

Już dawno stało się jasne, że żadne fikcyjne uniwersum nie może obyć się bez swoich religii. Dwa, które z miejsca przychodzą do głowy to Star Wars oraz Warhammer – oba obficie reprezentowane także w świecie gier.

Religia w Gwiezdnych Wojnach to oczywiście przede wszystkim wszechobecna Moc, otaczająca nas wszystkich, zdolna zarówno kreować jak i niszczyć życie. Do tego dochodzą uduchowieni i szlachetni rycerze Jedi, a także wiecznie wiodąca na pokuszenie Ciemna Strona, wraz z jej pokręconymi sługusami. Brzmi to wszystko całkiem znajomo, nieprawdaż? Być może w celu uniknięcia dalszych porównań papa Lucas postanowił w Epizodzie 1 dorobić do Mocy pseudonaukowe wyjaśnienie w postaci nieszczęsnych Midichlorianów. I chyba mu się to udało. A że przy okazji niemal odarł jeden z ciekawszych konceptów swego świata z wszelkiego mistycyzmu – to już inna sprawa. Pewnie i tak mało który z widzów to zauważył, zajęty spoglądaniem z niesmakiem na Jar Jara.

Z kolei Warhammer to wszechświat zdominowany przez totalitarną teokrację w najbardziej odhumanizowanej formie. Zcyborgizowani kosmiczni Marines tłuką się nie tylko z innowierami w postaci Orków czy Eldarów, lecz także z wiecznie czyhającymi siłami zepsucia i Chaosu. A wszystko to ku chwale Imperatora – trupa na Złotym Tronie, którego jaźń utrzymywana jest dzięki ofiarom dziesiątek tysięcy wyznawców. Ach, zapomniałem wspomnieć, że świadomość Imperatora utrzymuje się w stanie ciągłego agonalnego cierpienia i tylko jego oddanie rasie ludzkiej nie pozwala mu ostatecznie wynieść się na tamten świat. Niespecjalnie radosna wizja, trzeba przyznać.



JUŻ GRANE

BIOSHOCK 2

UDALIŚMY SIĘ NA DNO ATLANTYKU, BY SPRAWDZIĆ, JAK RAPTURE PRZYGOTOWAŁO SIĘ NA DRUGĄ WIZYTĘ GRACZY

INFO
DEVELOPER: 2K MARIN
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 9 LUTY
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Big Daddy. Symbol Rapture, postać, która jako pierwsza przychodzi graczom do głowy, gdy mowa o BioShock. Jak w Terminatorze, w pierwszej części przerażający, śmiertelnie niebezpieczny przeciwnik, w drugiej główny bohater, maszyna do zabijania, chwilami lepsza od człowieka, pozbawiona jego wad.

Terminator 2 to mój ulubiony film, a po ograniu wersji preview BioShock 2 nie mam wątpliwości, że będzie to jedna z moich ulubionych gier. Przyznam szczerze, do tej pory obawiałem się tego, w którą stronę podąży sequel. Gdy szef Take-Two opowiadał o planach stworzenia dwóch kontynuacji (a może i pięciu, jeśli wystarczy pomysłów) i nakręcenia filmu, a później jeszcze usłyszałem o dołączeniu trybu multiplayer, zacząłem się niepokoić, że wydawca popsuje tę markę chcąc na niej łatwo zarobić. Pierwszy BioShock to jedna z najlepszych i najważniejszych gier wszech czasów, z wielowarstwową fabułą i niepowtarzalnym miejscem akcji. Twórcy sequela musieli wstrzelić się w ramy, nie mogli wyskoczyć nagle z niedorzecznymi elementami rozgrywki i banalną historyjką. Krótko mówiąc, musieli stworzyć arcyciekawą fabułę wkomponowaną w realia podwodnego miasta Rapture. Ogrywana przeze mnie wersja testowa urywała się po kilku godzinach, więc nie poznałem zakończenia historii BioShock 2, ale po tym co widziałem, mogę powiedzieć, że sprostali trudnemu wyzwaniu i zapowiada się wspaniała uczta dla każdego, kto w grach szuka czegoś więcej niż tylko akcja non-stop.

L1 + X + ▲

Nazwałem BioShocka jedną z najważniejszych gier wszech czasów ze względu na poruszane tematy, przekazywane treści, pokazanie jak nawet najbardziej szczytne idee rozbijają się w pył w starciu z rzeczywistością, a ludzie wpadają w pułapkę ideologii i broniąc swoich racji krzywdzą osoby o innym światopoglądzie. Wszystko to podane w bardzo inteligentny, nienachalny sposób poprzez wypowiedzi mieszkańców oraz najważniejszych ludzi w Rapture nagrane na taśmach magnetofonowych, a także napisy na ścianach oraz monologi osób mówiących do bohatera przez radio. Żadnych metalgearowych, półgodzinnych, nieinteraktywnych przerywników filmowych, natchnionych żołnierzy głoszących prawdy życiowe na polu bitwy, zachęcania gracza do dyskusji poprzez zaproszenie go do wzięcia udziału w ataku terrorystycznym na lotnisku, żadnego popadania w banał. BioShock to jedna z niewielu gier, które nie obrażają dojrzałych odbiorców, bardzo silny

☐ Big Sister nadchodzi, można skryć się za Rumblerem (nowy Big Daddy), a jak go zaatakuje, to się nawzajem pozabijają

argument za tym, że gry video to sztuka tak samo, jak książki i filmy.

Najważniejsze jest to, że BioShock zachęca do rozmowy na ważne tematy, ale gracze nie są zmuszani do zgłębiania historii Rapture i mogą skupić się na czerpaniu przyjemności z gry.

Identycznie wygląda to w kontynuacji, a ja już zastanawiam się, czy fabuła będzie jeszcze lepsza niż poprzednio. Akcja gry toczy się w 1970 roku, dziesięć lat po wydarzeniach z pierwszej części. Little Sisters ponownie pojawiły się w podwodnym mieście. Dziewczynki porywane są z nadmorskich miejscowości i zmieniane w przerażające maszynki do wydobywania substancji ADAM z ciał splicerów. ADAM to mutagen, dzięki któremu ludzie zmieniają się w kuzynów X-Menów – mogą korzystać z plazmidów, czyli tutejszych czarów, takich jak ciskanie w przeciwników kulą ognia, rażenie ich prądem lub zamrażanie. Splicerzy to zmutowani mieszkańcy Rapture, szalone, śmiertelnie niebezpieczne ćpuny.

ADAM odkryła Brigid Tenenbaum, wymyśliła również sposób pozyskiwania substancji z ciał splicerów, więc można ją nazwać „matką" Little Sisters. Powróciła do Rapture, gdy dowiedziała się, że ktoś stosuje jej technologię do tworzenia nowych Małych Siostrzyczek. Brigid chce uratować dziewczynki, by odkupić swoje winy. Pomoże jej w tym Subject Delta, zahibernowany od dziesięciu lat niepowtarzalny Big Daddy. To właśnie on jest bohaterem BioShock 2.

BŁĄD SYSTEMU

Ciekawie robi się później, gdy okazuje się, jak wiele łączy bohatera z osobą odpowiedzialną za powrót dziewczynek do miasta. Chodząc po różnych „dzielnicach" Rapture, widziałem na ścianach portrety niejakiej Sofii Lamb oraz napisy w stylu „ona nas ocali", a nawet obrazy, na których Sofia była przedstawiana jako bogini. Nie powiem, szczęka mi opadła, gdy dowiedziałem się, że ta kobieta jest psychologiem, a do Rapture sprowadził ją sam Andrew Ryan, by pomogła złagodzić napięcia, jakie powstały, gdy mieszkańcy zrozumieli, że podwodna utopia nie jest takim rajem, jak im się wydawało. Nieoczekiwanie

BIOSHOCK TO JEDNA Z NIEWIELU GIER, KTÓRE NIE OBRAŻAJĄ DOJRZAŁYCH ODBIORCÓW, BARDZO SILNY ARGUMENT ZA TYM, ŻE GRY VIDEO TO SZTUKA – TAK SAMO, JAK KSIĄŻKI I FILMY

Lamb szybko stała się przeciwnikiem politycznym Ryana. W odróżnieniu od niego, jest zwolennikiem kolektywizmu, w którym dobro ogółu jest ważniejsze od dobra jednostki. Nie zmienia to faktu, że podobnie jak założyciel Rapture dała się zwieść ideologii, stała się ekstremistką i stanęła na czele „Rodziny", jak nazywa podległych jej splicerów, a tym samym została nowym tyranem podwodnego miasta. Dla Rodziny jest obiektem kultu religijnego, za co odpowiada pewien kaznodzieja (patrz: ramka „Nieznane dzielnice"). Religia w Rapture, w świecie wolnym od podziałów na klasy i wszelkich religii? Ten motyw przekonał mnie, że autorzy gry jednak dobrze wiedzą co robią i mogę być spokojny o fabułę.

Co ma wspólnego Delta z Sofią Lamb? Otóż jej córka Eleanor, wychowywana

Brute Splicer jest wielki, silny i szybki. Jak Pudzian. Poniżej Tenenbaum z Little Sisters oraz wiertło w akcji

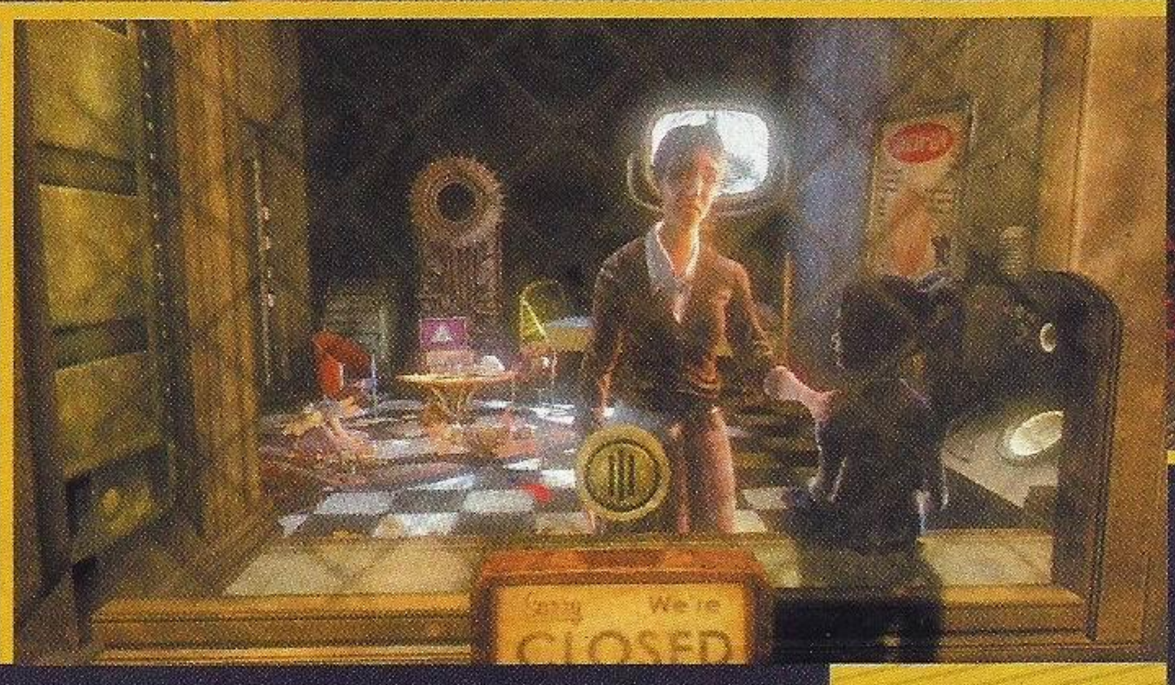
w izolacji, została uprowadzona i zmieniona w Little Sister, a jej strażnikiem był właśnie bohater gry. Jego niezwykłość polega na tym, że jest pierwszym Big Daddym walczącym różnymi broniami (nie tylko wiertłem albo rivetgunem), korzysta z plazmidów, a przede wszystkim związany jest do końca życia z tylko jedną Małą Siostrzyczką – właśnie z Eleanor. Dziesięć lat przed wydarzeniami z gry został zabity (!) przez Sofię, która odzyskała córkę, by wykorzystywać jej zdolność do gromadzenia ADAMu. Dziewczyna nie chce tego robić i w trakcie gry wielokrotnie telepatycznie porozumiewa się z Deltą prosząc, by ją uratował, a także zostawia mu prezenty, jak choćby nowe plazmidy.

Bohater podąża za głosem swojej już nie takiej małej Siostrzyczki, co wykorzystuje Tenenbaum, a także Augustus Sinclar, szef Sinclar Solutions, firmy kilkanaście lat wcześniej przeprowadzającej eksperymenty na splicerach-ochotnikach – to oni później brali udział w wojnie, która doprowadziła do upadku Rapture, co zostanie pokazane w trybie multiplayer.

Delta nie jest robotem, jest świadomy tego, co się wokół niego dzieje, postacie (zarówno „dobre", jak i „złe") mówią do niego przez radio, traktują go niemal jak człowieka. Bawi mnie Sinclar, nazywający go dzieciakiem („kid"). Bohater czasami musi samodzielnie podjąć ważne decyzje, co odbije się na zakończeniu gry. Oszczędziłem Grace Holloway, która „zgubiła" Eleanor, a ona dostrzegła we mnie coś więcej niż potwora i zaczęła mi pomagać.

WHO'S YOUR DADDY?

Wybaczcie tak długi tekst o fabule, ale to żaden spoiler, a jedynie wprowadzenie do gry. Bez tego ciężko byłoby zrozumieć motywy bohatera. Być może podobnie jak ja myśleliście, że będzie bezmyślnym robotem prącym do celu, a jednak czułem jakbym grał człowiekiem i tylko od czasu do czasu przypominałem sobie, kim tak naprawdę kieruję. Takie przebłyski świadomości bywają



AKCJA GRY TOCZY SIĘ W 1970 ROKU, DZIESIĘĆ LAT PO WYDARZENIACH Z PIERWSZEJ CZĘŚCI. LITTLE SISTERS PONOWNIE ZJAWIŁY SIĘ W RAPTURE. DZIEWCZYNKI PORYWANE SĄ Z NADMORSKICH MIEJSCOWOŚCI

zgubne, zbyt łatwo uwierzyć, że Big Daddy to kawał skurczybyka, którego nic się nie ima i przez to człowiek łatwo wpędza się w tarapaty. Duży błąd, nawet jeden splicer jest groźny, wystarczy chwila nieuwagi, by wyłapać serię z tommy guna albo zostać zmasakrowanym przez spider splicera łażącego po ścianach i rzucającego nożami. Trochę mnie zdziwiło, że tak często ginąłem. Nie przypominam sobie, żebym w pierwszej części tak szybko zabijał Big Daddych, jak to robili ze mną zmutowani mieszkańcy Rapture. Tłumaczę to tym, że to dopiero początek gry i Delta nie odzyskał pełni sił. Po kilku godzinach udało mi się trochę rozwinąć postać i poczułem się pewniej, mimo to splicerzy wciąż potrafili zaleźć mi za skórę.

Oczywiście Delta jest potężniejszy od Jacka, w końcu jest Tatuśkiem i to bardzo niezwykłym, bo potrafi posługiwać się plazmidami, co odróżnia go od jego kumpli. Mało tego, może jednocześnie używać ich w walce i korzystać z broni, co czyni go bardziej zabójczym od poprzedniego bohatera.

Słabe strony? Nie jest takim siłaczem, jak inni Tatuśkowie, jego ciosy nie są aż tak mordercze, więc trzeba mieć się na baczności i dobrze się przygotować przed zaatakowaniem grubasa zakutego w skafander nurka głębinowego.

Spotkałem ich trzy rodzaje, do znanych Bouncera (niski grubasek z wiertłem) i Rosie (trochę większy, walczący przy użyciu rivetguna) dołączył Rumbler noszący na prawym barku bazookę. Walcząc z nim warto używać plazmidu telekinesis umożliwiającego chwycenie pocisków i ciśnięcie nimi w przeciwnika. Drań dodatkowo rzuca pod nogi małe wieżyczki, które można spróbować zhakować, żeby strzelały w niego, a z bliska zadaje ciosy niemal równie silne, co Bouncer.

POKAŻĘ CIĘ INNYM DZIEWCZYNOM

Miłość Little Sisters do „mister bubbles" trwa krótko, wystarczy zabić Tatuśka opiekującego się dziewczynką, podejść do niej i ją zaadoptować, a błyskawicznie przestaje płakać za swoim poprzednim obrońcą.

Gra informuje ile Siostrzyczek jest na danym poziomie, a każdą z nich można dwa razy wykorzystać do wydobycia ADAMu z ciał splicerów. Nie z dowolnych, trzeba znaleźć odpowiednie, co akurat jest łatwe – wystarczy przytrzymać kwadrat/B, a na ekranie pojawi się wskazówka, w którą stronę iść. W czasie, gdy dziewczynka

☐ Nagrywam Big Daddy'ego. Kamera zastąpiła aparat fotograficzny, o czym szerzej piszę w ramce po prawej. To ważna zmiana

wydobywa substancję, trzeba bronić jej przed splicerami. Przybiegają falami po dwa lub trzy, więc bez zapasu amunicji, strzykawek z EVE (substancja pozwalająca korzystać z plazmidów) i apteczek (trzeba ich samemu używać, bohater nie bierze ich automatycznie, gdy opróżni się pasek życia) nie ma szans przeżyć takiego starcia. Później dołączają brute splicerzy, niemal tak wielcy, jak Big Daddy, szarżujący i wpadający na Deltę, zadający mocne ciosy potężnymi łapami i bardzo wytrzymali. „Pudziany" lubią też podnosić ciężkie przedmioty i rzucać nimi w bohatera, ale telekineza skutecznie wybija im to z rozwalonych łbów.

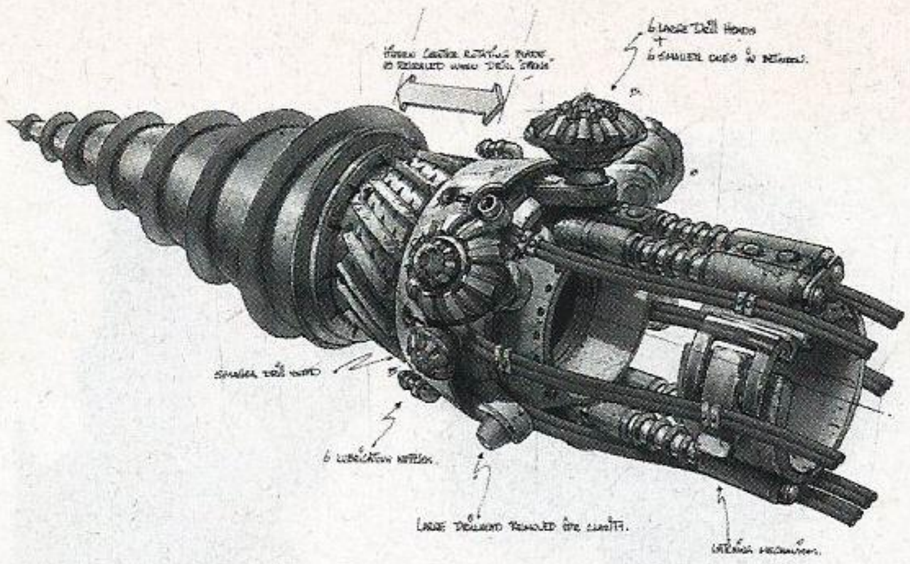
Śmierć Tatuśka w trakcie wydobywania ADAMu oznacza konieczność rozpoczęcia procesu od nowa, więc lepiej poradzić sobie za pierwszym razem, niż odrodzić się z uszczuplonymi zapasami amunicji. Vita-chambery powróciły – to może być zasługa Sinclara, że działają z DNA Delty, ale nie znalazłem potwierdzenia w grze – tuż po śmierci bohater pojawia się w nich z odnowionymi (do około połowy) energią życiową oraz EVE, a Little Sister stoi tuż przed drzwiami i płacze. Oznacza to, że nie da się jej zgubić, nie trzeba po nią wracać, nikt jej nie zabierze ani nie zabije. Tylko od gracza zależy, w jaki sposób rozstanie się z małą. Dla próby zabiłem jedną, sprawdźcie screena na ostatniej stronie

PO CO PSTRYKAĆ FOTKI? NAGRAJ FILM

Lubiliście chodzić w pierwszej części z aparatem fotograficznym i cykać fotki splicerom? Ja akurat niespecjalnie, ale to był ważny element rozgrywki, gdyż tylko w ten sposób dało się poznać mocne i słabe punkty przeciwników, co z kolei przekładało się na wzrost poziomu wiedzy na ich temat, dzięki czemu bohater zdobywał bonusy w stylu zwiększenia odporności na ataki danego typu splicerów. Trzeba było starać się uchwycić mutantów w różnych pozach, cykanie w kółko tych samych fotek nie przynosiło rezultatów. W BioShock 2 aparat zastąpiła kamera, tym razem trzeba przeciwników filmować, łatwo domyślić się, że akcja nie stopuje się jak poprzednio. Wygląda to tak – chodzimy z kamerą, pojawia się przeciwnik, zaczynamy go nagrywać, a bohater sam chowa sprzęt do magicznej kieszeni, z której wyjmuje broń. Żeby jak najlepiej poznać stwora, należy z nim walczyć stosując różne plazmidy, używając co rusz to innej spluwy i amunicji, a także robić combosy, czyli łączyć ataki – przechwycić za pomocą telekinezy granat rzucany przez splicerkę i go odrzucić, potraktować ją prądem, strzelić z rivetguna, poprawić kulą ognia, strzelić z harpuna i zbliżyć się, by zadać cios wiertłem. Wymyśliłem tę kombinację, możliwe, że splicerka by tego nie przeżyła, ale łapiecie o co chodzi. Gra podpowiada, jak walczyć stylowo (poczułem się jakbym grał w Devil May Cry). Gorzej, gdy trzeba tego spróbować z Big Sister. Ja ją nagrywałem, gdy tłukła się z Rumblerem. Wystarczyło, by zdobyć pierwszy poziom z czterech. Wbicie na czwarty będzie trudnym zadaniem. ■

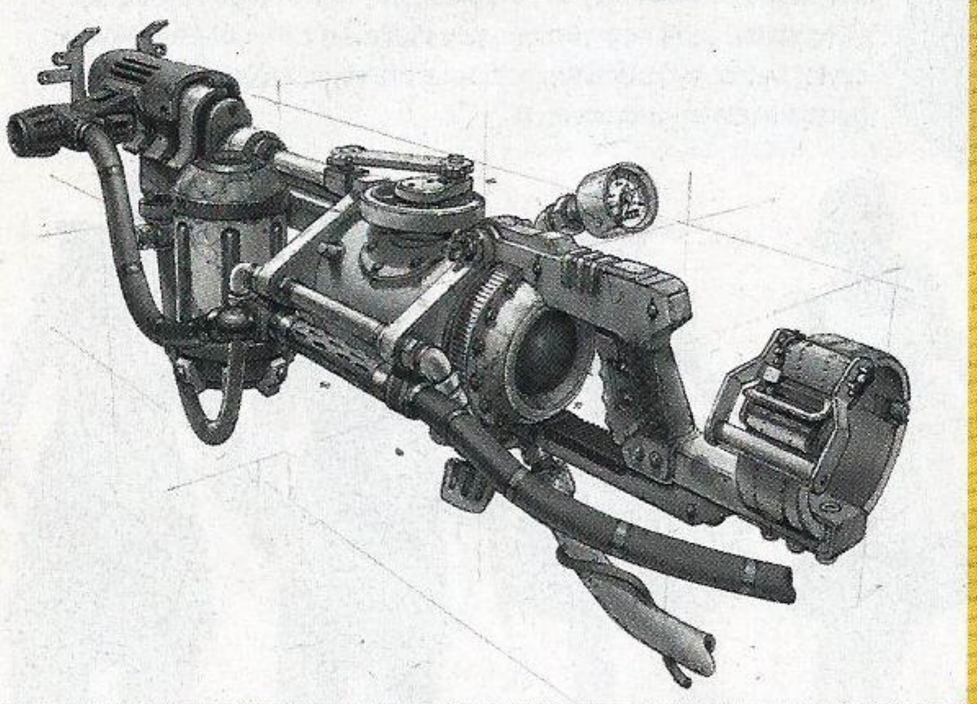
☐ Kupuję plazmidy i patrzę, jak mi (powoli) idzie badanie przeciwników. Mało ich coś, gdzie się podzieli houdini splicerzy?

☐ Jest nas dwóch, ja i mój duch, a raczej moje ciało. Tak działa Scout. W ręku mam plazmid do kontroli wieżyczek i kamer

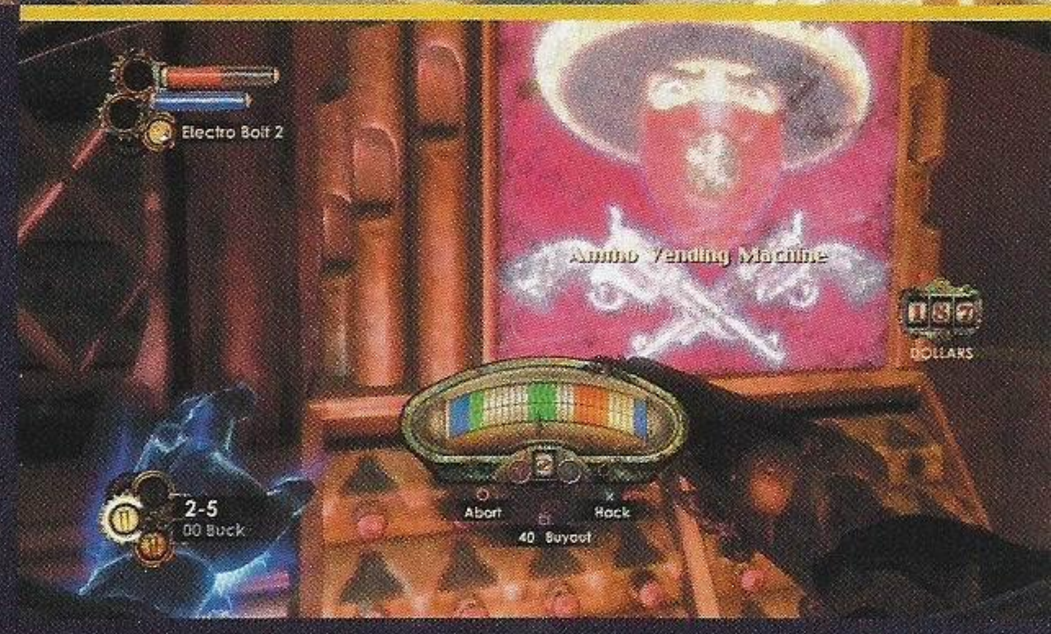


NIE TYLKO WIERTŁO I RIVETGUN

Deltą grało mi się świetnie, zwłaszcza gdy dorwałem się do harpuna i shotguna. Rivetgun i „karabin maszynowy" (ta, jasne, to chaingun, a nie jakaś zabawka) są świetne, ale satysfakcję poczułem dopiero strzelając harpunem (jak dla mnie to kołkownica) splicerowi w łeb – pofrunął kilkanaście metrów do tyłu, a pocisk przyszpilił go do ściany. Podszedłem, wyjąłem harpun, żeby ponownie móc go użyć, a trupek pięknie zsunął się na glebę. Bardzo sycąca akcja, szkoda, że ta broń nie nadaje się do walki z grupą wrogów – niełatwo trafić, maszynówka lepiej się sprawdza, ale jak ktoś chce, może popróbować. Nie udało mi się znaleźć specjalnej, wybuchowej amunicji do harpuna, czego żałuję, bo podobno płonie i lecąc w stronę celu podpala każdego mijanego o włos przeciwnika. Wszystkie gnaty można przerobić zwiększając im moc, czy pojemność magazynka, shotgun jest potężny, ale dopiero, gdy zmieni się go w sześciostrzałowca (normalnie po dwóch strzałach trzeba przeładować) staje się prawdziwym postrachem nawet najtwardszych przeciwników. Gdy skończy się amunicja, pozostaje odpalić wiertło. Potrzebne jest paliwo, żeby się kręciło, ale można też nim bić, a taki cios jest potężniejszy niż atak kolbą dowolną inną bronią. Od brute splicera nauczyłem się szybkiego podjazdu do przeciwnika i wypłacenia plomby wiertłem. Massive damage! ■



raportu – przerażona dziewczynka patrzy na wielką łapę, za moment ekran rozmaże się i po chwili w ręku bohatera pojawi się morski robal zawierający ADAM. W ten sposób zdobywa się większą ilość substancji (tak naprawdę punktów), niż gdyby uratować małą, ja jednak wolałem oszczędzać Siostrzyczki i tradycyjnie dostałem za to nagrodę.

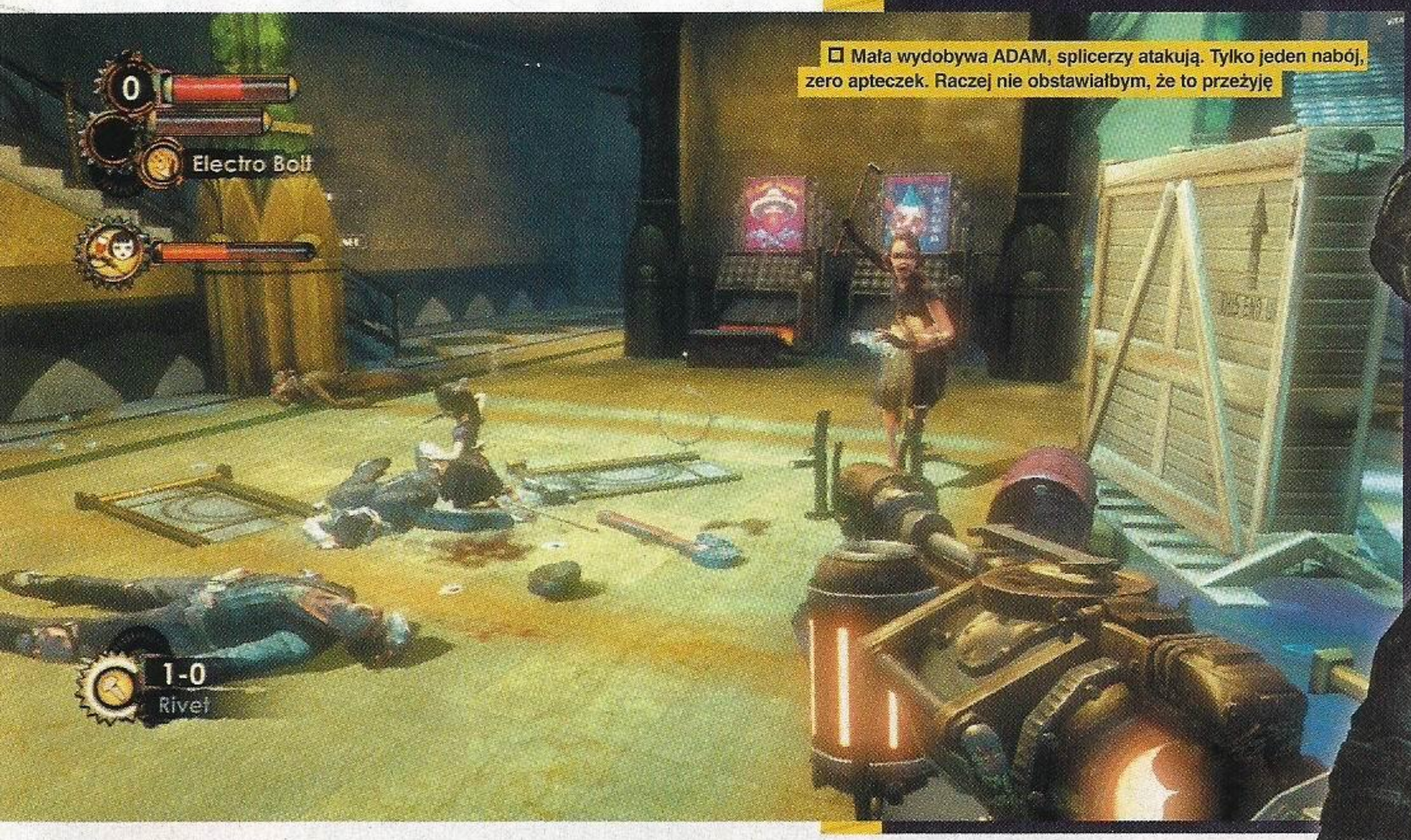


SIOSTRO, BASEN

Po uratowaniu kilku dziewczynek Delta miał wizję, Eleanor powiedziała mu o prezencie od nich. Tuż przy Gatherer's Garden (urządzenie, w którym kupuje się plazmidy) znalazłem pluszowego misia, a w nim nowego plazmida i sporo ADAMu.

Niezależnie od podjętej decyzji, działanie bohatera przyciąga uwagę Big Sister, strażniczki ekosystemu Rapture, której nie podoba się zmniejszanie populacji małych zbieraczek ADAMu. Pierwotnie miała być tylko jedna Big Sister, ale autorzy zmienili zdanie, bo uznali za zły pomysł wprowadzanie do gry postaci, której nie da się zabić. Teraz tych przerażających kreatur jest kilka, może kilkanaście, i są na usługach Sofii Lamb... Aż dziwne, że nie wpadła na to, by kazać im wszystkim jednocześnie zaatakować Deltę; załatwiłyby go w mgnieniu oka i byłoby po problemie.

Big Sister powinna nazywać się „ogromne kłopoty", jest cholernie szybka, porusza się po ścianach i suficie jak spider splicer, wskakuje na bohatera i go powala, strasznie mocno kopie,



☐ Mała wydobywa ADAM, splicerzy atakują. Tylko jeden nabój, zero apteczek. Raczej nie obstawiałbym, że to przeżyję

☐ Wkurzony Bouncer broni małej. To pierwszy Big Daddy, który poległ w starciu z Deltą. Poniżej nowa mini-gra w hakowanie. Jest okej

używa plazmidów – najczęściej strzela kulami ognia albo podnosi kilka przedmiotów i ciska nimi w Deltę. Podczas starcia trzeba się sporo ruszać, traktować ją wiertłem, gdy się zbliży i dowalać jej plazmidami. Najlepiej znaleźć kręcącego się samotnie Big Daddy'ego i tak ją wykołować, żeby go przypadkiem zaatakowała, wtedy skupią się na walce między sobą, co pozwoli zmasakrować ją plazmidami i poprawić z shotguna.

Znaleźć Big Daddy'ego... Dobre sobie, bardzo rzadko miałem to szczęście, przeważnie musiałem mierzyć się z Big Sister oko w oko i najczęściej kończyło się to moją śmiercią, co wcale nie oznacza końca walki. Stwór poluje na Deltę nieustannie, trzeba go ubić, bo nigdy nie odpuści, ale opłaca się pomęczyć – przy ciele Big Sister zawsze znajdowałem niewielką, ale przydatną ilość ADAMu.

WIELKI BŁĘKIT

Vita-chambers nie poprawiały mi humoru podczas starć z Big Sister. Wielka Suka nie chodzi sobie po okolicy węsząc za Deltą, tylko ogłasza piskiem połączonym z krzykiem, że nadchodzi, a muzyka w tym czasie jeży włosy na całym ciele – skrzypce potrafią brzmieć naprawdę przerażająco. Na pierwszym filmie prezentującym spotkanie z wkurzoną Siostrzyczką, fachowo pękały żarówki, a stwór nagle wypełzał z ciemności. Zmieniono to, ale nie żałuję, dobrze jest jak jest, a poza tym teraz, jak jest ciemno, automatycznie zapala się latarka zamontowana na pancerzu bohatera.

Big Sister krzyczy cztery razy (w tym czasie obraz się rozmazuje i drży), od pierwszego wrzasku ma się około pół minuty, by

wykombinować, gdzie i w jaki sposób z nią walczyć. Niby wiedziałem, że i tak się odrodzę, ale nie zmniejszało to mojej paniki i nie ułatwiało nerwowych przygotowań do pojedynku.

Teraz Was zaskoczę, pierwsza Big Sister, o której mówili autorzy gry – uratowana Little Sister, która dorosła poza Rapture, ale postanowiła zakuć się w pancerz i powrócić – nadal jest integralną częścią BioShock 2. Od razu pomyślałem, że to właśnie Eleanor, jednak nie mam pewności, bo gra urwała się zaraz po tym, jak opuściłem zalane Siren Alley (patrz: ramka) i po dnie oceanu wyruszyłem w stronę... Sami będziecie musieli zobaczyć.

Polubiłem patrzenie na Rapture z zewnątrz, w tych krótkich chwilach wytchnienia dostrzegłem, że w mieście cały czas coś się dzieje, widziałem splicerów atakujących Big Daddych, a nawet kręcącą się po okolicy Big Sister. Na dnie oceanu

MIŁOŚĆ LITTLE SISTERS DO „MISTER BUBBLES" TRWA KRÓTKO, WYSTARCZY ZABIĆ TATUŚKA OPIEKUJĄCEGO SIĘ DZIEWCZYNKĄ, PODEJŚĆ DO NIEJ I JĄ ZAADOPTOWAĆ, A PRZESTAJE PŁAKAĆ ZA SWOIM POPRZEDNIM OBROŃCĄ

można znaleźć ADAM, więc nie warto spieszyć się z powrotem do miasta, tylko na spokojnie rozejrzeć się po okolicy.

MOCY, PRZYBYWAJ!

Polubiłem grać Deltą z kilku powodów. Nowy bohater w końcu ma wystarczająco dużo siły, by korzystać z ciężkich broni, po więcej informacji zapraszam do ramki „Nie tylko wiertło i rivetgun". Testowa wersja pozwoliła mi sprawdzić niektóre plazmidy w dwóch wersjach – podstawowej i silniejszej, w pełnej grze dojdzie jeszcze jedna, najpotężniejsza. Incinerate to zwykłe podpalanie przeciwnika, ale już Incinerate 2 umożliwia naładowanie plazmida i ciśnięcie kuli ognia, która podpala kilka splicerów stojących obok siebie. Mocniejsza wersja telekinezy pozwala podnosić cięższe przedmioty, a Plasmid Trap na drugim poziomie można łączyć z innymi plazmidami – rzuciłem ją splicerowi pod nogi, następnie podpaliłem i patrzyłem jak nieszczęśnik został wyrzucony w powietrze i jednocześnie zaczął płonąć. Big Daddy'ego nie wyrzuciło, więc na Big Sister pułapki też raczej nie zadziałają, ale kto wie,

☐ Jak Eleanor wymyka się matce i pomaga Delcie? Wysyła Little Sisters? Kolorowe napisy i rysunki są przerażające. Brr

NIEZNANE DZIELNICE

Wraz z Jackiem nie zwiedziliśmy całego Rapture, w BioShock 2 trafimy do kilku nowych, ciekawych miejsc. Zabawa rozpoczyna się w Adonis Luxury Resort, gdzie bohater zdobywa pierwszego plazmida. To miejsce zostało stworzone w stylu greckim, ale Delta krótko w nim przebywa, szybko trafia do Ryan Amusements, parku zabaw stworzonego, by mieszać dzieciom w głowach. Największą atrakcją jest kolejka – zwiedzający uczą się podczas jazdy, jakie niebezpieczeństwa czyhają na powierzchni, o tym, jak bardzo zły i zepsuty jest to świat. Park zabaw miał w założeniach odwieść dzieci urodzone w Rapture od pomysłu opuszczenia miasta.

Przerażające miejsce, wśród manekinów czają się splicerzy, jest też coś niepokojącego w oglądaniu świata w krzywym zwierciadle i ostrym świetle neonów. Pauper's Drop powstało jako tymczasowe osiedle dla robotników pracujących przy tworzeniu Atlantic Express (patrz: ramka), ale zostali oni tam na stałe, bo byli zbyt biedni, żeby mieszkać gdzie indziej. Jest klub jazzowy, kawiarnia, tam też mieszka wspomniana w tekście Grace Holloway. Najciekawsze miejsce to Siren Alley, zaprojektowane przez dwóch wybitnych architektów, braci Wales. Po upadku Rapture powstały tu burdele, jeden z braci został alkoholikiem, a drugi – Simon stał się wielebnym i stworzył nawet katedrę w Pump Station 5, gdzie czci... Sofię Lamb. Pokręcona okolica, wszędzie mnóstwo świeczek, bardzo łatwo natrafić tu na Big Daddych, no i są dwie walki z „bossami" – braćmi Wales. Siren Alley zostaje zalane, ale nie zdradzę dlaczego. ■

Ja kontra Big Sister, starcie pierwsze. To chyba TA Siostrzyczka, bo nie zabiła mnie, choć mogła, tylko uciekła

może najsilniejsza wersja okaże się bardziej przydatna.

Zupełnie nowy jest Scout pozwalający wyjść z ciała i w postaci ducha przejść się po okolicy, a nawet zaatakować innym plazmidem niczego nie spodziewających się splicerów. Za daleko nie można odchodzić, gra automatycznie cofa do ciała, trzeba też pamiętać, że ono cały czas znajduje się w świecie gry, więc jest narażone na ataki. Fajna jest moc wskazania celu wszystkim wieżyczkom, kamerom i drone'om, jednak przez większość czasu głównie raziłem wrogów prądem, zamrażałem albo paliłem. Natrafiłem na całkiem sporo „stale aktywnych plazmidów", czyli Gene Toników, zwiększających siłę ciosów, prędkość poruszania, a jeden z nich nawet dodał efekt zamrażania do wiertła, więc czasem uderzając nim zmieniałem wroga w bryłę lodu, a drugim ciosem rozbijałem ją na tysiąc kawałków.

Są też toniki ułatwiające hakowanie, które zostało mocno zmienione w stosunku do pierwszego BioShocka. Akcja nie zatrzymuje się, na ekranie pojawia się okienko podzielone na kolorowe pola, trzeba zatrzymać wskazówkę jeżdżącą od lewej strony do prawej na polach zielonym albo niebieskim, powtórzyć dwa albo trzy razy i gotowe. Zatrzymanie na neutralnym polu wiąże się z porażeniem bohatera prądem, a na czerwonym z uruchomieniem alarmu, więc trzeba być ostrożnym, żeby nie nastać na siebie drone'ów, a przy tym cały czas należy uważać na grasujących splicerów. To dużo lepsze rozwiązanie niż mini-gra z pierwszej części, poza tym można hakować urządzenia z daleka, strzelając do nich ze specjalnej broni na strzałki. Drobne usprawnienie, a cieszy.

NIECH ŻYJE KRÓL

Możecie spać spokojnie, zmiana bohatera, wprowadzenie nowych broni, Big Sister i nowych szalonych postaci nie popsuło BioShocka. O grafice i muzyce nie chciałem się rozpisywać, nie ma doczytywania tekstur, bardzo rzadko chrupie animacja, ale o tym będziemy pisać w recenzji. Jeśli lubiliście błąkać się po zniszczonym wojną domową, miejscami zalanym, przerażającym mieście i podoba Wam się styl art deco, to poczujecie się jak w domu, przebrzydli splicerzy.

Mnie cieszy, że pomimo zastąpienia Jacka Deltą, mechanika gry i jej charakter się nie zmienił, bohater gry nie jest superpotężny, więc BioShock 2 nie stanie się nagle grą akcji. To wciąż trochę FPS i trochę RPG, w który gra się z nosem w podłodze, szukając przedmiotów przy ciałach splicerów.
I o to chodzi. //Mielu

POLUBIŁEM PATRZENIE NA RAPTURE Z ZEWNĄTRZ, DOSTRZEGŁEM, ŻE W MIEŚCIE CAŁY CZAS COŚ SIĘ DZIEJE, WIDZIAŁEM SPLICERÓW ATAKUJĄCYCH BIG DADDYCH, A NAWET KRĘCĄCĄ SIĘ PO OKOLICY BIG SISTER

POCIĄGIEM NA DNO ATLANTYKU

Na rysunku Rapture Metro, które zastąpiło ekskluzywny Atlantic Express jako środek komunikacji miejskiej pomiędzy „dzielnicami". Ciekawe są nagrania, na których szef Atlantic Express opowiada, jak został zniszczony przez konkurencję, a Ryan dodatkowo dobił go „prośbą" o wsparcie kasy miasta. Pociągiem podróżuje Delta, na pokładzie znajduje się również Augustus Sinclair, który pomaga bohaterowi tylko dlatego, że ma w tym swój biznes. W BioShocku nie spotyka się ludzi czarnych albo białych, nie ma tu altruistów. Przejrzałem informacje o postaciach w menu, Sinclair podobno próbuje przechwycić jak najwięcej projektów i patentów, które powstały w Rapture i wywieźć je na powierzchnię, by tam zarobić na nich grubą kasę. Nie wiem czy mu się to uda, ale przewiduję, że nie. Pewnie umrze pomagając Delcie, albo zostanie zabity przez Big Sister... ■

WIĘCEJ O BIOSHOCK 2 W STYCZNIU NA NEOGO.PL

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

54 **BlazBlu: Calamity Trigger**
Xbox 360, PlayStation 3

55 **Tekken 6**
PSP

56 **Prinny: Can I Really Be A Hero?**
PSP

56 **Star Wars Battlefront: Elite Squadron**
PSP

57 **Might & Magic: Clash of Heroes**
NDS

58 **Darksiders: Wrath of War**
Xbox 360, PlayStation 3

60 **MX vs ATV Reflex**
Xbox 360, PlayStation 3

61 **Stoked**
Xbox 360

62 **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 5**
PlayStation 2

63 **Lips: Number One Hits**
Xbox 360

63 **Disney Sing It! Pop Hits**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2

63 **SingStar: Take That**
PlayStation 3, PlayStation 2

63 **SingStar: Motown**
PlayStation 3, PlayStation 2

64 **God of War Collection**
PlayStation 3

66 **Rogue Warrior**
Xbox 360

67 **Dark Void**
Xbox 360, PlayStation 3

68 **James Cameron's Avatar**
Xbox 360, PlayStation 3

70 **Sherlock Holmes vs. Jack The Ripper**
Xbox 360

71 **A Boy and His Blob**
Wii

72 **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Nintendo DS

74 **Pro Evolution Soccer 2010**
Wii, PlayStation 2, PSP

75 **Gravity Crash**
PlayStation 3

75 **Pixeljunk Shooter**
PlayStation 3

75 **Call of Duty Classic**
Xbox 360, PlayStation 3

75 **Puzzlegeddon**
Xbox 360

75 **Qix++**
Xbox 360

75 **Gyromancer**
Xbox 360

76 **Demon's Souls**
PlayStation 3

78 **Phantasy Star 0**
Nintendo DS

78 **Sideswiped**
Nintendo DS

78 **TMNT: Arcade Attack**
Nintendo DS

78 **Star Wars Battlefront: Elite Squadron**
Nintendo DS

78 **Cooking Mama 3**
Nintendo DS

79 **F1 2009**
Wii, PSP

80 **Buzz! Świat Quizów**
PlayStation 3

81 **Alien Breed Evolution**
Xbox 360

82 **Silent Hill: Shattered Memories**
Wii

84 **CSI: Deadly Intent**
Xbox 360, Wii

84 **James Cameron's Avatar**
Wii

84 **Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned**
Xbox 360, PlayStation 3

85 **Ju-On: The Grudge**
Wii

N+ MOST WANTED LUTY 2010

HEAVY RAIN
Po ograniu 11 z 60 rozdziałów mamy ochotę na więcej. To nie będzie „zwyczajna" gra – na pewno jest niezwykła, ale czy spodoba się wszystkim?

BIOSHOCK 2
Drugi przedstawiciel „dorosłego comba" jakie przygotowaliśmy dla Was w tym numerze. Nasza betka urywała się...

ALIENS VS PREDATOR
Hardcore'owo krwawa beta nieźle nami pozamiatała.

It's all about the money

Pasja ponad wszystko, mówią jedni. Satysfakcją lodówki nie napełnię, mówią drudzy. Kto ma rację? Wszyscy i nikt, krótko mówiąc, co kto lubi. Wydawcy gier, producenci i dystrybutorzy lubią pieniądze. Dużo pieniędzy. Najbardziej kasę lubią firmy, które same wydają dziesiątki milionów dolarów, żeby wypuścić na rynek tak zwane gry 3xA, superprodukcje pokroju Uncharted 2: Among Thieves lub Assassin's Creed II. Zrobią wszystko, by zainwestowana kasa się zwróciła, a następnie, by ich gra przyniosła multimilionowe zyski. To oczywiste, nikt już nie robi gier dla satysfakcji, każdy chce na nich zarabiać. Właśnie dlatego najpierw niemal wszyscy wydawcy jak jeden mąż przesunęli premiery swoich gier, gdy dowiedzieli się, że Modern Warfare 2 ukaże się w listopadzie, a teraz ponownie je opóźniają, bo: a) zrobił się tłok na początku roku, więc lepiej uciec niż pozwolić, by gra zginęła w tłumie, b) dostali wyniki finansowe za trzeci oraz czwarty kwartał 2009 roku, i mogą teraz ustalać strategię na 2010. Jeśli ktoś zrobił powiedzmy 103% zakładanego planu, to mu to wystarczy, nie ma sensu śrubować wyniku, bo za rok trzeba będzie go poprawić, co może być trudne, a jak niepowodzenie wyjaśnić inwestorom? Z tych i innych powodów nie zobaczymy na początku roku Dead Rising 2, Super Street Fighter IV, Lost Planet 2, Max Payne 3, Brink, Mafia, Monster Hunter Tri.

Wyjątkowo, jak nigdy cieszymy się z tego powodu. Wizja ogrywania co najmniej dwudziestu pięciu pierwszoligowych tytułów w pierwszych trzech miesiącach roku spędzała nam sen z powiek, a tak przynajmniej już dziś wiemy, że będziemy mieli w co grać przez cały rok. Posucha w branży? Nie tym razem, chociaż trend ten nie musi utrzymać się w następnych latach. Nie miejcie złudzeń, zawsze okres przedświąteczny będzie dla wydawców najbardziej atrakcyjny.

Cieszmy się, że efektem ubocznym chęci zarobienia będzie prawdopodobnie najciekawszy rok w historii branży gier video. Jednak ta pogoń za coraz większymi zyskami często skutkuje takimi nieprzyjemnościami, jak płatne DLC składające się z elementów bezczelnie wyciętych z pełnej wersji gry i po premierze udostępnionych online za opłatą. Ten model biznesowy działa, co udowodniło EA zarabiając na dodatkach do Dragon Age: Początek już ponad milion dolarów, i nie chodzi tu o zbroję dla konia, a przede wszystkim trwającego dobrą godzinę questa Warden's Keep. Wierzycie w to, że z Mass Effect 2 nie zostanie wycięta jakaś misja? Po takich wynikach DLC do DA:P, nie mamy żadnych wątpliwości, choć BioWare na razie milczy.

Takie praktyki stają się niestety codziennością. Pamiętacie, jak Marcellus w recenzji Assassin's Creed II dziwił się, że w grze znalazło się miasto Forli, ale bohater tylko przez nie przejeżdża, więc prawdopodobnie Ubisoft zamierza wydać DLC? Potwierdzenia tej informacji doczekaliśmy się już na początku grudnia, dostaniemy aż dwie nowe misje, (w styczniu i w lutym), a producent przyznał, że zostały one wycięte z gry. Ubisoft już na początku 2009 zaskoczył wszystkich wydając płatne „właściwe zakończenie" do Prince of Persia, i jak widać krytyka tego typu zachowania najwyraźniej była zbyt słaba.

Fajnie, że przygoda Ezio wydłuży się o dwie misje, ale nie ma wątpliwości, że powinny były znaleźć się na płycie z grą. Jak czujecie się ze świadomością kupowania niepełnego tytułu za dwie stówy? Co innego zestaw map do multi, nawet dodatkowa misja do RE5 wydana rok po premierze gry, a co innego wycięte na chama poziomy sprzedawane tuż po tym, jak gra trafiła do sklepów. It's all about the money, do Was należy decyzja, czy chcecie dawać wydawcom zarabiać na DLC. //Mielu

ŚWIAT BLAZBLUE to niebezpieczne miejsce. Pełne przepowiedni o zagładzie, czy eksperymentów naukowych, które do zagłady doprowadzą. Demony walczą z androidami, wampiry ścierają się z klonami, a braterska miłość zamienia się w nienawiść. Nie wiem, jaki szaleniec to wymyślił, ale brawo!

PIERWSZY RAZ zachwycałem się głosami aktorów. Nie, nie tymi japońskimi, ale angielskimi. Wiem, ciężko w to uwierzyć. Jednak wypadają one rewelacyjnie. Miła niespodzianka.

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

MECHANICAL GIRL, LOTS OF SWORDS... MAKES PERFECT SENSE, RIGHT?

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Aksys
- Producent: Arc System
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: import
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MUZYKA
DESIGN

GUŁASH: Noo, po autorach Guilty Gear można było spodziewać się pierwszoligowej dwuwymiarowej młockarni, ale na aż tak dziwaczną, ale także i tak dobrą nie liczyłem. Oczywiście jej siła tkwi w kapitalnej, ręcznie rysowanej i animowanej grafice, która (jeśli rysownik się przyłoży) rządzi. Tutaj jest wspaniała. Postacie to w większości wytwór chorego umysłu, ale system jest głęboki i działa bez pudła. Dlatego ta gra jest po prostu znakomita. Koniecznie. 9/10

Fenomenalna oprawa graficzna i animacja postaci, prosty do opanowania, ale głęboki system walki oraz sprawnie działające pojedynki w sieci, to jedne z wielu zalet BlazBlue. Jednak nie poznałbym tych plusów i w ogóle nie zbliżyłbym się do tej gry, gdyby nie przekonały mnie do niej szalone projekty zawodników. Odpowiada za nie Arc System Works, czyli ten sam producent, który od lat dostarcza nam kolejne części serii Guilty Gear. Jednak tym razem zespół z Yokohamy poszedł o krok dalej w swoich wizjach i stworzył najbardziej zwariowaną obsadę wszech czasów.

TRZYSTA CIOSÓW NA SEKUNDĘ

Uwielbiam japońskie dziwactwa, ale w przypadku Calamity Trigger miałem spore problemy ze zrozumieniem fabuły, motywacji wojowników, czy nawet niektórych z dostępnych opcji. Najważniejsze jest jednak to, że nie miałem trudności z opanowaniem systemu walki. Ten stawia na maksymalnie szybkie wymiany ciosów, błyskawiczne poruszanie się po całej planszy, oraz ładowanie specjałów i wykorzystywanie indywidualnych zdolności każdej z postaci. I nawet jeśli nie graliście nigdy wcześniej w Guilty Gear, to z miejsca załapiecie podstawowe ciosy. Piącha, kopniak, uderzenie bronią i moc specjalna. Tak wygląda obłożenie pada i nawet bez patrzenia w samouczki i listy ciosów można wypracować własne kombinacje. Natomiast osiągnięcie mistrzostwa wymaga długich godzin treningu, podczas których trzeba perfekcyjnie opanować sztukę kręcenia pół-kółek. Przyda się również i refleks, bo nawet po latach treningów z kolejnymi odsłonami serii Virtua Fighter, nie byłem w stanie nadążyć za przeciwnikami. Naturalnie po kilkunastu, kilkudziesięciu walkach zacząłem rozumieć zasady rządzące tym światem. To znaczy, zrozumiałem że tutaj nie ma żadnych zasad. Po prostu każdy z bohaterów to tak wykręcona postać, że gdy już uczyłem się zagrań mojego przeciwnika, to pojawienie się nowego zupełnie rozbijało moją taktykę. I chyba też na tym polega piękno tej gry, bo każdy pojedynek to niepowtarzalne przeżycie. A wszystko to dzięki pomysłowi na ekipę zawodników.

MECHANICZNA DZIEWCZYNKA Z MIECZAMI

Moja ulubienica to Rachel Alucard, której nazwisko zdradza pochodzenie. Gotycka lolitka z charakterem i wyglądem, który z miejsca zabija. Dziewczyna walczy razem ze swoimi ulubieńcami, czyli kotem, zamieniającym się najczęściej w parasolkę i miniaturowym, latającym demonem o wyglądzie skrzydlatego żelka. Jej ataki są całkowicie nieprzewidywalne, więc kociak zamieniający się w armatę nie powinien Was zdziwić. Natomiast spore problemy możecie mieć ze zrozumieniem Arakune. Mori Toshimichi (jeden z projektantów) w jednym z wywiadów powiedział, że chciał stworzyć przerażającą postać, która poznała wszystkie sekrety świata BlazBlue, ale musiała oddać za nie swoje człowieczeństwo. W efekcie otrzymujemy bohatera, który cały czas zmienia swoje niepokojące kształty. Momentami w ogóle znika z ekranu, by chwilę później zaatakować przeciwnika mackami. Kolejna postać, którą z miejsca pokochałem, to Taokaka. Dziewczynka

z warkoczami o ciele dorodnego kociaka? Tak mniej więcej wygląda ta panienka, a podziwianie jej w ruchu to wielka przyjemność. To najszybsza i najbardziej dynamiczna bohaterka Calamity Trigger. Kontynuując paradę wolności, muszę wymienić też niezwykły duet. Oto Carl Clover i jego siostra. Ich specjał umożliwia równoczesne kontrolowanie i jego samego, i jego lalki. Nie jest łatwo opanować taką parę, ale ich kombinacje masakrują. W składzie nie brakuje i nieco bardziej normalnych wojowników, np. Jin Kisaragi i Ragna the Bloodedge to typowi główni bohaterowie z boskimi mieczami, a Litchi Faye-Ling to jedna z tych kobiet z wielkim biustem.

2D NADAL RZĄDZI

Miejsce się kończy, więc kończę i moją wyliczankę. Chciałem Wam pokazać, jak zwariowana jest obsada tej gry. Zawodnicy BlazBlue rządzą, a animacje ich ciosów to mistrzostwo świata; można je podziwiać w nieskończoność. Wszystko to w maksymalnie dopieszczonej oprawie, z płynnymi walkami w sieci i boską ścieżką dźwiękową. Musicie w to zagrać! ■■

OCENA 8.8/10

+ GRAFIKA, PROJEKTY POSTACI, SYSTEM WALKI
– NIE KAŻDY PRZEŻYJE JAPOŃSKIE DZIWACTWA

VF5, SFIV, T6 I KOFXII MOGĄ SIĘ SCHOWAĆ

Konkrety

System walki i bohaterowie to jedno, ale tyle jeszcze trzeba opisać. Wielki plus BlazBlue to walki w sieci – płynne i grywalne, a dodatkowo można je dostosowywać do własnych preferencji dzięki sporej liczbie opcji. Szok, bo jednak można dostarczyć sprawny system. Samotny gracz też dostaje kilka zabawek, jak absurdalny, ale sycący tryb fabularny z tonami tekstów i ilustracji, czy możliwość nagrywania swoich walk. Przeglądając opcje gry odnalazłem nawet pakiet szalonych historyjek, które ciężko zdefiniować, ale na pewno warto obejrzeć. Humor w Calamity Trigger zabija, ale nie tak bardzo, jak grafika. Cudna, boska, rewelacyjna! Wysoka rozdzielczość, miliard animacji, różnorodne areny i brak miejsca w ramce, więc jeszcze zachwyt nad muzyką i już koniec.

BOB I ALISA Gdy po raz pierwszy zobaczyłem nowe postacie, bardzo źle pomyślałem o twórcach gry, ale okazało się, że to bardzo fajni wojownicy. Bob jest szybki.

TEKKEN 6

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: NamcoBandai
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Mam z tą grą taki sam problem, jak z przenośnym SoulCaliburem. Niby śliczna jak na handhelda, niby miodna, ale bez trybu multiplayer przez net po prostu bezużyteczna, bo już widzę te grupki pod trzepakami czy na ławkach łączące się przez Ad-Hoc. Znacznie lepiej wpaść do kumpla i otłuc go na telewizorze, na „dużej" konsoli. Dopóki Sony nie udostępni wspomnianego przez Miela Ad-Hoc Party, przenośny Tekken i SoulCalibur pozostaną dla mnie jedynie ciekawostkami. Ślicznymi, ale ciekawostkami. 6/10

JEDEN KROK W PRZÓD, DWA KROKI WSTECZ

Mordobicia wymierają? Wolne żarty, na początku ubiegłego roku ukazał się Street Fighter IV, pod koniec Namco nareszcie wydało szóstego Tekkena, a jeszcze w grudniu zagraliśmy w BlazBlue: Calamity Trigger. Mógłbym też wspomnieć o trochę słabszym King of Fighters XII oraz Super Street Fighter II Turbo HD Remix z XBLA. Krótko mówiąc, jest bardzo dobrze, mamy spośród czego wybierać.

Posiadacze PSP też mają powody do zadowolenia, bo Tekken 6 trafił również na ich konsolkę. To udana konwersja, miejscami nawet lepsza niż pierwowzór wydany na PS3 i X360, choć poprzednia peespekowa odsłona serii, czyli Dark Resurrection, wciąż rządzi na handheldzie Sony.

FAJNY, BO NOWY

Największą zaletą nowego Tekkena jest to, że jest nowy. Proste. Są wszystkie postacie, czyli ponad czterdziestu wojowników, w tym kilku debiutantów, jak Leo, Bob, Lars i Alisa, oraz naturalnie starzy wyjadacze – Paul, Law, Hwo, Lei, Lili, Nina. Długo można wymieniać, tak imponującej liczby fajterów ze świecą szukać w grach konkurencji. Poznanie i opanowanie walki nimi na zadowalającym poziomie (czytaj: na tyle, by ukończyć nimi tryb story) zajmuje sporo czasu, więc na pewno szybko nie odłożycie gry na półkę. Duży plusik za to. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby tryb fabularny był dłuższy, w tej chwili składa się na niego: krótki komiksowy wstęp (dwa statyczne obrazki), walki z czterema przeciwnikami, z czego najczęściej najpierw walczy się z dwoma wojownikami, a później z subbossem, czyli Jinem oraz szefem Azazelem – przerośniętym kurczakiem, który odbiera radość z grania. Autorzy jakoś nie potrafią się wyzbyć chęci wciskania do kolejnych części stworów, które do mordobić pasują, jak pięść do oka, a jeszcze gorsze jest to, jak strasznie tani jest Azazel. Seth ze Street Fighter IV byłby z niego dumny.

Story Mode zamykają renderowane filmiki, bardzo ładne, ale nie tak epickie, jak być powinny. Są krótkie, na wielu nic się nie dzieje. Warto wspomnieć, że zakończenia Larsa i Alisy są jednocześnie wprowadzeniem do Scenario Capaign, kiepskiego chodzonego mordobicia, które jest zmorą posiadaczy Tekkena 6 w wersji na konsole stacjonarne. Na PSP owego tworu zabrakło, z czego można się tylko cieszyć.

SZYBKI I PIĘKNY

Brak koszmarnej chodzonej mordoklepki, to nie jedyny powód do zadowolenia. Przede wszystkim, skrócone zostały czasy doczytywania danych, a dzięki możliwości zainstalowania gry na karcie (przydatna, jeśli kupiliście grę na UMD, a nie przez PS Store) walki wczytują się jeszcze szybciej, niż w T5: Dark Resurrection. Odpaliłem dla porównania Tekkena na PS3 i natychmiast tego pożałowałem – można zasnąć czekając na rozpoczęcie pojedynku. Jednak, gdy walka się rozpoczęła, zobaczyłem jak wielka jest różnica w grafice pomiędzy konsolami HD a PSP. Głupotą byłoby je porównywać, po prostu nagle pożałowałem, że handheld Sony ma tak mało mocy. Zabrakło mi fachowego oświetlenia postaci, zwłaszcza na arenie z zachodzącym słońcem. Tutaj cały czas ostro świeci, ale za nic w świecie nie chce się zamienić miejscami z księżycem. Przynajmniej areny „niszczą" się jak na PS3 i Xboksie, gdzieniegdzie można przebić się przez podłoże i kontynuować pojedynek poniżej. Animacja jest superpłynna, choć zdarzają się czkawki podczas grania w trybie ad-hoc, czyli przeciwko drugiemu graczowi.

Versus jest tylko lokalny, nie można podpiąć się do internetu, dlatego liczę na szybką premierę usługi Ad-Hoc Party umożliwiającej granie online po podłączeniu konsolki do PS3. Tylko jaki to ma sens, skoro można po prostu kupić wersję na PS3? I co mają powiedzieć gracze posiadający tylko PSP? Jeśli chcecie grać w sieci, ta wersja nie jest dla Was.

A W ŚRODKU PUSTY

Przenośny Tekken nadaje się tylko do rozgrzania palców, na przykład podczas oczekiwania na walkę podczas turnieju. Liczyłem na to, że będzie tryb Dojo, Command Attack albo chociaż jakaś minigra w stylu kręgli albo siatkówki, ale nic z tego. Można co najwyżej pograć w Gold Rush i Survival, to jednak trochę za mało. Po grze na przenośną konsolę oczekiwałbym mnóstwa dodatkowych trybów i mini-gier.

Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że Tekken 6 na PSP to wersja demonstracyjna. Poza brakiem dodatkowych trybów i możliwości gry online, nie ma tutaj nawet takich drobiazgów, jak powtórki po zakończeniu rundy, czy opcji wgrania wyników na serwer. Przebieranie postaci też zasysa, o czym szerzej w ramce. Słabej jakości dźwięk mnie zadziwił, a brak możliwości wyboru, po której stronie chce się walczyć (da się tylko po lewej), to jakieś nieporozumienie. Dobrze, że chociaż można nagrać swojego „ducha" (Ghost) i przesłać go innym graczom, żeby powalczyli przeciwko konsoli stosującej nasze techniki, ale to już było w poprzedniej części. ■■

OCENA 7.0/10

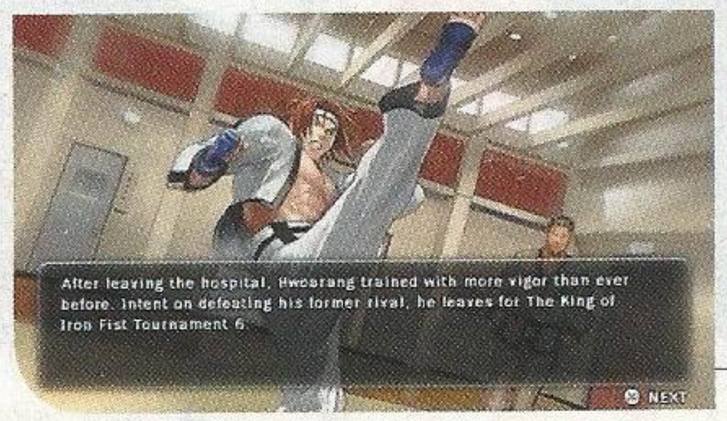
+ PONAD 40 FAJTERÓW, SYSTEM WALKI, GRAFIKA
– BRAK MINI-GIER I POWTÓREK, MASA INNYCH NIEDOCIĄGNIĘĆ

PEŁNA GRA? CHYBA WERSJA DEMO

Kryzys na rynku mody

„Kustomizacja" (tfu, paskudne słowo) została mocno ograniczona i w sumie nie ma się czemu dziwić, bo po co przebierać wojowników, skoro versus jest wyłącznie lokalny, więc i tak nikt tego nie zobaczy? Może autorzy woleli skupić się na dopieszczaniu rozgrywki, a przebieranki potraktowali po macoszemu, ale czy to oznacza, że można robić krok wstecz? Inaczej nie da się nazwać tego, że przygotowano uniwersalny zestaw kostiumów dla wszystkich postaci i wyleciały wszystkie dodatki. Chcecie założyć postaci fachowe skórzane rękawice do festyniarskiej koszuli? Możecie, ale tylko pod warunkiem, że Namco przygotowało taki zestaw. Chcecie samemu jakiś zmontować? Kupcie sobie Tekkena na PS3, tutaj się nie da.

TRYB FABULARNY Zastąpił idiotyczny Campaign Mode obecny w wersji na konsole stacjonarne. Przejście gry wszystkimi postaciami trwa kilka godzin.



PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?

TAK, PINGWIN MOŻE BYĆ BOHATEREM

txt: FAX

PSP

- Wydawca: NIS
- Producent: Nippon Ichi
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: W Prinny dobrze się gra? Jak ktoś jest masochistą, to może mu się ta gra podoba, mnie odrzuciło toporne sterowanie. Autorzy najwyraźniej nie odpalali innych platformerów w trakcie produkcji tego tytułu, a powinni, dowiedzieliby się na przykład, że w innych grach można dokonać drobnej korekty kierunku lotu podczas skoku, dzięki czemu zabawa staje się przyjemniejsza. Mało poziomów, taka sobie graficzka. Lepiej kupić jakąś Castlevanię. 5/10

Wiadomość o tym, że zwariowane pingwiny z Disgaea dostaną własną grę, uznałem za dobry żart. Choć z drugiej strony, mają one w sobie tyle charyzmy, że byłyby w stanie pociągnąć cały ciężar rozgrywki. Naturalnie musiałaby to być nieprawdopodobnie głupia przygoda, pełna postaci z uniwersum Disgaea, gdzie nic nie ma sensu, wszystko przepełnia absurdalny humor i każdy chce każdego zabić. I wiecie, co? Dokładnie taka jest ta gra.

Do tej pory Disgaea była znana jako jRPG, ale tym razem dostajemy rasowego platformera. Trzeba skakać, podwójnie skakać i roznosić wrogów na ostrzach noży. Naturalnie wszystko to w imię wyższych celów. Jakich? Jeśli demoniczna, nastoletnia (przynajmniej z wyglądu) Etna byłaby Waszą szefową, to każdą, naprawdę każdą jej najmniejszą zachciankę wykonywalibyście, jakby zależał od niej los świata. I w sumie zależy.

Rozgrywka to dobrze nam znane pokonywanie kolejnych poziomów z lewej na prawą. Skakałem w Prinny jak za starych, dobrych lat, a poziom trudności przypomniał mi, że kiedyś gry były naprawdę trudne. Unikanie wrogów, pułapek i wykonywanie karkołomnych skoków to tutaj chleb powszedni. W dodatku trzeba walczyć z szefami, którzy nie mają ochoty tanio sprzedać swoich punktów życia. Pingwin musi więc poradzić sobie z wszelkimi niespodziankami na jego drodze, uzbrojony w ostrza, skoki, oraz niebanalną zdolność kucania i obracania się w piruecie.

PINGWINY SĄ IDENTYCZNE, A POZIOMY?

Poziomy są podobnie zaprojektowane, ale różnią się kolorystyką i klimatem. Raz będą to lodowe zamki, innym razem mroczne wymiary, by za chwilę akcja przeniosła graczy na radosne, choć nieco zabójcze tropikalne plaże. Różnorodność jest spora, ale tak naprawdę to jeden, podobny poziom, któremu podmienia się tylko tapety. Pułapki i zdolności wrogów powtarzają się, więc szybko się znudziłem. Częste wracanie do wioski pełniącej rolę bazy wypadowej (informacje o przeciwnikach, sekrety, przedmioty) też mnie nie przekonywało, bo traciłem poczucie ciągłości rozgrywki.

Oprawa graficzna została przedstawiona w 2D, choć specjalne ataki nieco zmieniają kąt kamery, co daje wrażenie jak w rzucie izometrycznym. Bardzo ładnie wymalowano dalsze tła, pełne zadziwiających zamków, czy zakręconych chmur. Jednak Muramasa to nie jest. Najbliższe otoczenie to już mieszanka dwóch i trzech wymiarów, co daje przeciętne wrażenie. Wolałbym, żeby wszystko pozostało rysowane, bo teksturki na obiektach nie zachwycają. Natomiast świetnie sprawdza się pakiet bohaterów i bestiariusz wrogów, z których część wyciągnięto z Disgaea. Niestety, wielu szaleńców zabrakło, co z żalem odczują fani tego świata. Na szczęście Etna wymiata jak zwykle.

W Prinny gra się dobrze. Rozgrywka wciąga, humor nadal zabija, ale lepiej dawkować sobie ten tytuł, bo podczas dłuższych nasiadówek zaczyna męczyć i nudzić. Zasypianie przy PSP ciężko przecież komukolwiek polecić. Na plus trzeba też odnotować możliwość zapisywania poziomów. Można je przesłać i pokazać kumplowi, jak szybko ukończyliśmy level. Ja z nikim się nie podzielę. Ginąłem tak często, że wstyd się do tego przyznać. Prinny to tytuł dla fanów Disgaea i klasycznych, trudnych platformówek. ■■

OCENA **7.0/10**

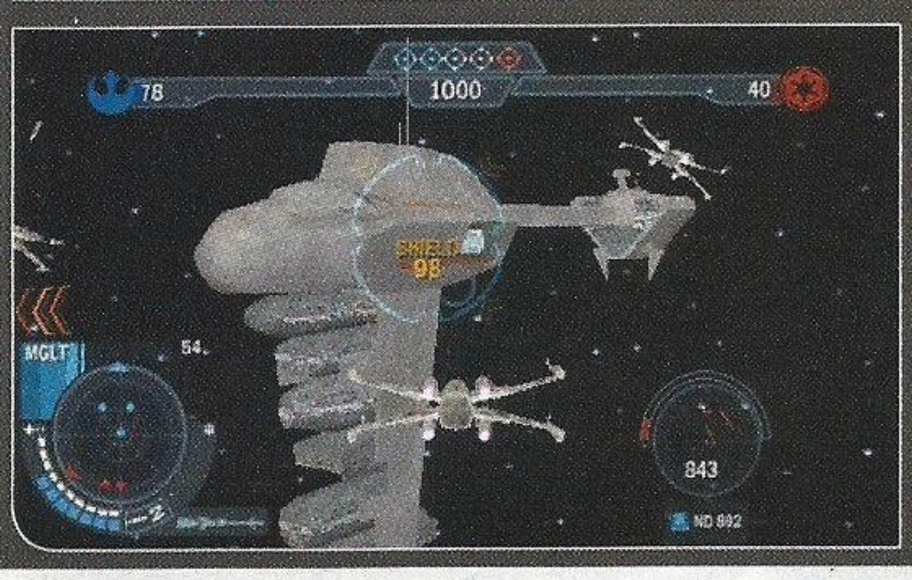
+ HUMOR, ŚWIAT DISGAEA, ROZGRYWKA
− SZYBKO SIĘ NUDZI, BARDZO TRUDNA

EPICKA WYPRAWA PO TORT DLA SZEFOWEJ

STAR WARS BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

KOSMICZNE BITWY NIE MIESZCZĄ SIĘ NA EKRANIE PSP

PROSZĘ O UŚMIECH Na tym obrazku kamera spisuje się dobrze, ale nie dajcie się zmylić. Zanim ją ustawiłem do złapania tego screena, minęło pięć minut. Frustracja gwarantowana.



txt: FAX

PSP

- Wydawca: LucasArts
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Niestety. Gra jest miejscami całkiem fajna, ale – poza strzelaniem w kosmosie – naprawdę brzydka, wręcz koszmarna. Fakt, jest tutaj co robić, bo pojazdów i broni jest opór, ale z drugiej strony mi ta gra szybko się po prostu znudziła. Wolałem Battlefront II. Przyzwoita pozycja, ale nic nadto. 6/10

Gdy naczelny zapytał mnie czy lubię Star Wars, wymamrotałem, że to nie Halo. W końcu nie każdy musi być uberfanem Gwiezdnych Wojen. Bawiąc się Elite Squadron szybko odnalazłem kilka plusów. I całą galaktykę minusów.

STRZELANIE NA STO SPOSOBÓW

W ES skupiono się przede wszystkim na akcji, więc choć nie zabraknie imperatorów i rebeliantów wysyłających graczy na samobójcze misje, to wprowadzenia są zadziwiając krótkie i konkretne. Gra po prostu mocno stawia na walkę w sieci, a kampania to olbrzymi samouczek podciągający umiejętności graczy.

Przygotowano kilkanaście znanych miejscówek, z których część ustawiono w różnych ramach czasowych (w zależności od epizodów, które wybierzecie), co może ich samych nie zmienia, ale dostarcza różnorodnego sprzętu bojowego. Plansze są ciekawie zaprojektowane, co najlepiej przedstawić na przykładzie. Zaczynam jako imperialny karierowicz na Gwiezdnym Niszczycielu. Przemierzam sklonowane korytarze, by wpaść do hangaru i wpakować się do statku kosmicznego. Startuje, oglądam krótką animację i już walczę w przestrzeni. Posyłam rakiety, niszczę mniejsze jednostki, a po chwilę wchodzę już na orbitę najbliższej planety. Nadal prowadzę walkę w powietrzu, ale po chwili ląduję na powierzchni, gdzie trwa bitwa, do której dołączam. Jak widać, gra została bardzo dynamicznie zaprojektowana i można zmieniać zajęcia, jak w rasowych strzelaninach z nastawieniem na tryb multiplayer. Traci na tym fabuła, która sprowadza się do: zrób to i tam, a potem powtórz trzy razy, albo i cztery, ale same misje zyskują na grywalności.

KONSOLA MAŁA, ALE BŁĘDY DUŻE

I wszystko byłoby pięknie, gdyby grafika była choć dobra. Wykonanie zupełnie mnie odrzuciło, więc wolałbym tylko kosmiczną strzelaninę, ale porządnie dopracowaną. I podobnie, mógłbym chodzić po korytarzach, ale niech prezentują się one, jak cokolwiek, co widziałem w filmach kinowych. A tak rozpoznać można Gwiazdę Śmierci dlatego, bo jest tak duża, że ciężko ją z czymkolwiek pomylić. Fatalnie spisuje się kamera w misjach chodzonych. Czasami nic nie widać, a przeciwnicy nie czekają. Choć może i faktycznie czasami czekają, bo ich inteligencja na zbyt wiele im nie pozwala. Biegają, strzelają. Czasami te działania mają sens, ale zazwyczaj nie bardzo.

Ciężko mi polecać Elite Squadron. Co prawda bawiłem się całkiem nieźle, ale powiedzmy sobie szczerze – PSP nie potrafi sobie poradzić z tak ambitnymi założeniami. Fani mogą spróbować, ale z nastawieniem na starcia w sieci, a nie epicką fabułę. ■■

OCENA **5.8/10**

+ SKALA WALK, DYNAMICZNE BITWY
− GRAFIKA, KAMERA, FABUŁA

LUKE SKYWALKER MUSI ODEJŚĆ!

ZULU TIME Kampanię zaczynamy elfami i minie ładnych kilka godzin, zanim będzie dane pokierować losami demonów, nieumarłych i ludzi. W tej grze można utopić kilkadziesiąt godzin i nawet tego nie zauważyć. W sequelu poproszę o zegar z prawdziwym czasem, to może przstanę się spóźniać.

MIGHT & MAGIC
CLASH OF HEROES

AUDIOFEEL Pompatyczna muzyka w połączeniu z rysunkowymi postaciami na początku mnie irytowała, ale przynajmniej nie drażni ucha na dłuższą metę. Nie trzeba regulować odbiornika.

KTO GRAŁ (W PECETOWE ODSŁONY), TEN WIE

txt: GONZO

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Tri-Ace
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nie wiem czemu Gonzo przyczepił się do grafiki (jest słodka i ładna) i ogólnie kanonu fantasy (jest jaki jest i można go lubić, albo nie). Clash of Heroes to dla mnie prawdziwy powiew świeżości tej zimy – kiedy ostatnio graliście w konsolowego taktycznego erpega, który nagina i łamie kanon ustalony przez japończyków wieki temu? W gruncie rzeczy to połączenie gry taktycznej z puzzlerem i za to szacun dla developerów. Podoba mi się też design postaci, w ogóle niemal wszystko. To świetna gra i warto ją kupić. 9/10

Marka Heroes of Might & Magic to ważna część biblioteki gier komputerowych i choć w czasie przenosin na DSa zmieniło się praktycznie wszystko, grywalność pozostała niezmiennie wysoka. W gorącym okresie wysypu długo oczekiwanych hitów, nie potrafiłem sobie odmówić kilku miłych godzin w towarzystwie elfów, demonów i reszty kolorowej ferajny.

Wszyscy doskonale wiemy, że nudny i powolny początek może rozłożyć każdy tytuł, ale to, co zaserwowano w Clash of Heroes, może być modelowym przykładem, jak nie należy rozpoczynać rozgrywki. Zanim dobierzemy się do „mięska", musimy przebrnąć przez kilobajty trywialnych dialogów i potworny trening, który już od jakiegoś czasu powinien być w grach tylko opcjonalny. Mówiono mi, że najlepiej uczyć się na własnych błędach i naprawdę przegrana w pierwszej walce nie spowoduje u mnie nieodwracalnej traumy. Nie oddam gry do sklepu. Serio.

Fantastyka już kawał czasu zjada swój ogon i tylko nieliczne przykłady pokazują, że można stworzyć coś bardziej oryginalnego niż kopia paru wątków z wiekowego „Władcy Pierścieni". Niestety w Clash of Heroes na fabułę położono niepotrzebnie duży nacisk, drętwe dialogi uwłaczały mojej inteligencji, a postacie to kopie kopii, jakby powiedział Narrator z „Podziemnego kręgu". W każdym razie, znowu chodzi o ratowanie świata – tym razem przed spiskiem demonów – a wątki porwania/zamordowania/torturowania brata/ojca/siostry głównej bohaterki mam tak głęboko, jak Link struny głosowe. Niestety wymiany zdań można tylko przewijać, nie ma mowy o ich pomijaniu, ale jest tego wszystkiego spory plus – to jedyny duży zarzut, jaki mam wobec przenośnych Herosów.

BIG, GOOD, NOT SO MUCH BADASS

Wspólnym mianownikiem z sagą Heroes of Might & Magic jest gatunek – gra pozostała strategią turową, a uproszczenia świetnie sprawdzają się na handheldzie. Nie trzeba niczego budować, rozwijać, bo wszystkie jednostki gracza symbolizuje jedna postać i do nas należy jedynie decyzja, z kogo ma składać się oddział. Ograniczona liczba slotów dość szybko wymaga od nas kombinowania, bo magiczne stworzenia różnią się możliwościami na polu bitwy. Smok to nie ent, to elementarne. Trzeba wybrać, czy lepiej zaatakować kwasem, zamrozić oponentów, a może tura po turze odbierać wrogowi jakąś część energii? Nawet najsprytniejszy plan trzeba na gorąco weryfikować, jednostki na ekraniku pojawiają się dość losowo, co jednak czyni grę pozytywnie nieprzewidywalną i zapobiega nudzie.

Na ekraniku mieści się około czterdzieści postaci, ale na przykład smok zajmuje cztery pola, więc liczba jednostek nie jest stała. Gra w swojej prostocie polega na łączeniu postaci w ciągi składające się z trzech koleżków tego samego typu (dla ułatwienia poszczególne rodzaje wojaków mają identyczne kolory). Tylko tyle? To jedynie podstawy, przykładowo ustawiając oddział w rzędzie tworzymy barierę, zaś kolumna oznacza przygotowanie do ataku. Jednostek szykujących się do szarży nie da się ruszyć, można je jedynie wzmocnić wysyłając w bój identyczny zestaw. Dołóżmy do tego specjalne zasady dotyczące używania większych stworów, co najmniej kilkanaście różnych amuletów modyfikujących umiejętności i nieszablonowe misje, aby wyłonił się obraz gry, która mimo łatwych zasad wciąga i udowadnia, że nie jest prostacka.

POSZERZENIE POLA WALKI

Oprócz naturalnej różnorodności bitew, raz na jakiś czas pojawia się zadanie specjalne. Na przykład dwóch koleżków zawzięcie ścina święte drzewo elfów i trzeba tak wycelować, aby w nich trafić, pozostałe jednostki tylko przeszkadzają. Albo zadanie zmiecenia przeciwnika w jednej turze odgórnie wyznaczonymi postaciami. Przegrana gwarantuje automatyczne kontynuowanie zabawy, więc można próbować bez stresu. Oprócz tego dochodzą zadania poboczne, jak zlecenia na lokalnych rzezimieszków.

Wszystko prezentuje się oszczędnie i miejscami aż prosi się o więcej wodotrysków, bo nawet supermocny poczwórnie wzmocniony atak olbrzymiego smoka nie szokuje. Być może autorzy nie do końca znali bebechy DSa, ale przynajmniej wszystko hula płynnie i tylko kilkusekundowe ładowania walk potrafią zirytować. ■■

OCENA 8.6/10

➕ KAMPANIA, KONSOLA NIE OSZUKUJE, WSYSA JAK WIR
➖ BEZNADZIEJNE DIALOGI I OKLEPANA FABUŁA, LOADINGI

MALI, DOTYKOWI I PRZENOŚNI – WSPÓŁCZEŚNI HEROSI

Fair play

Szczególne kudosy należą się autorom za Sztuczną Inteligencję, która nie oszukuje. Wyraźne fałsze swego czasu odrzuciły mnie od Puzzle Quest: Galactrix, ale w Clash of Heroes niepowodzenia zależą wyłącznie od jednego z trzech czynników. Albo porwaliśmy się na zbyt mocnego oponenta, albo mamy wyjątkowego pecha w losowaniu jednostek, albo zwyczajnie gra jest za trudna. Najczęściej wystarczy zmienić talizman i podnieść energię bohatera, ale można też – jak za starych czasów – w innej walce nabić parę poziomów doświadczenia. Zwycięstwo w Might & Magic DS zależy od gracza i właśnie dlatego smakuje tak dobrze. Przy okazji uzależnia, ale chyba nie podpada pod ustawę hazardową...

DARKSIDERS WRATH OF WAR

WOJNA WALCZY O POKÓJ AŻ SIĘ LEJE KREW, CZYLI KOLEJNY RZEŹNIK NA KONSOLACH

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Vigil Games
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nigdy nie narzekałem na nadmiar slasherów i każdą tego typu grę witam z otwartymi ramionami, ale tego jeszcze nie było, żeby co chwila pojawiał się kolejny przedstawiciel tego gatunku. Nie wiem czy grać w Bayonettę, God of War Collection, czy w demko Dante's Inferno, a może Ninja Gaiden Sigma 2? Podoba mi się widowiskowość Darksiders, ale takie właśnie powinny być tego typu gry. Bardziej niż Faxa ucieszyły mnie za to momenty uspokojenia, zwiedzanie na spokojnie dużej katedry, albo jazda na koniu po pustkowiach. Wojna jest chłodnym gościem, jednak Kratos wciąż jest jego bogiem. **9/10**

Uwielbiam takie początki. Mocne, spektakularne, krwawe. Nie do końca orientuję się, kim jestem i co mam zrobić, ale widzę wielki miecz, a przed sobą hordy demonów i od razu zaczynam rzeźnię. Metropolia została zaatakowana, a to, co ludzie uznali na deszcz meteorytów, okazało się Apokalipsą. Wieżowce sypią się jak domki z piasku, na ulicach panuje chaos. Ostateczne starcie między armiami Nieba i Piekła ma się bowiem dokonać w trzecim królestwie, czyli na Ziemi. I choć prastare pieczęcie nie zostały zerwane, co miało ludzkości zapewnić bezpieczeństwo, to i tak dochodzi do finałowej bitwy. Jaki udział w tym wszystkim ma gracz?

ZIEMIA TO POLE BITWY

Wojna to jeden z czterech jeźdźców, którzy mieli zostać przywołani na ostateczną konfrontację. Jednak ktoś po jednej ze stron mocno namieszał i postanowił obejść boski pakt. Tym samym Bohater pojawia się na Ziemi samotnie, a jego siły z każdą chwilą wydają się maleć. Pierwszy poziom to samouczek, ale jeden z najlepszych, jakie miałem okazję ukończyć. Na miasto spadają meteoryty, z których wypełzają demony. Wśród wieżowców walczą skrzydlate bestie z aniołami. Ludzie uciekają w popłochu, ale ich los wydaje się być przesądzony. Nikt się nimi nie przejmuje, gdy Niebo i Piekło mają rachunki do wyrównania. Wojna próbuje się dowiedzieć, co się właściwie stało, ale obie strony rzucają mu się do gardła.

Dla graczy oznacza to zapoznanie się z prostym systemem walki, który stawia na efektowne ciosy końcowe. Część słabszych przeciwników można z miejsca wykończyć specjałem, naciskając jeden przycisk. Resztę najpierw należy solidnie obić kombinacjami i dopiero wówczas pojawi się nad nimi ikona symbolizująca, że można komuś oderwać głowę, odciąć macki, poszatkować na kawałki, czy po prostu rozerwać. Jeździec musi być zazdrosny o Kratosa, bowiem poziom jego brutalności przyprawia o opad szczęki. W dodatku kamera zawsze nagradza takie akcje efektownym najazdem, by dokładnie pokazać krwawą jatkę. W ogóle cała gra stawia na krwistość na najwyższym poziomie i często będziecie patrzeć na odgryzanie głów, czy wyżeranie wnętrzności.

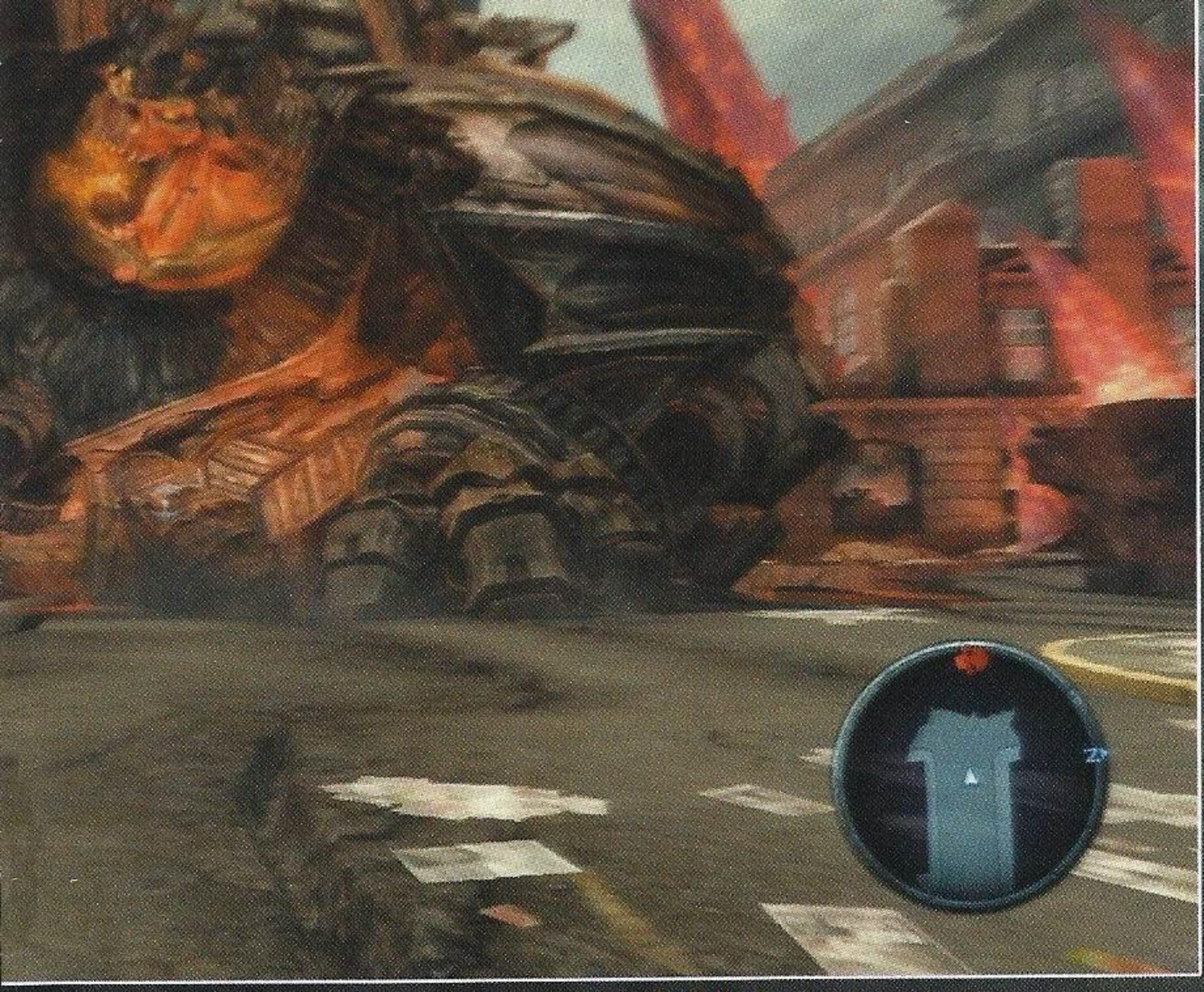
Na szczęście Darksiders utrzymany jest w komiksowym stylu, więc nikogo ta rzeźnia nie odrzuci. Ba, ja bawiłem się doskonale. Wielka w tym zasługa całego pomysłu na grę, bo po prostu widać, że ktoś go po pierwsze miał, a po drugie – maksymalnie dopracował. Dzięki temu początek to mocne uderzenie, szybka nauka zasad rządzących tym tytułem i kilka zadziwiających walk z przeciwnikami. Piękne jest również to, że Wojna na dzień dobry jest maksymalnie dopakowaną postacią, rozrzucającą na lewo i prawo wszystkie demony. Jednak jego moce szybko zanikają, co zdziwiło nie tylko mnie, ale i jego samego. Chwilę później następuje brutalna walka z gigantem, który miażdży głównego bohatera swoim łapskiem. W tym momencie przychodzi czas na refleksję.

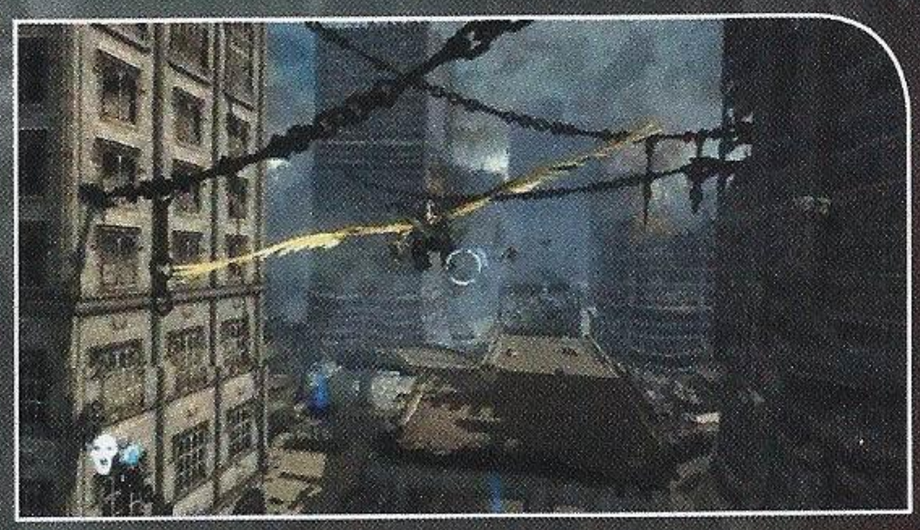
WOJNA I POKÓJ? NIE, TYLKO WOJNA

Naturalnie gra nie kończy się śmiercią Wojny, który szybko powraca na Ziemię. Niestety „szybko" według standardów nieśmiertelnych oznacza kilkadziesiąt lat, w trakcie których ludzkość została wymordowana, a wojna między Niebem a Piekłem nadal się nie skończyła. Gracz zostaje ostatnim sprawiedliwym, który musi wyjaśnić kto złamał pakty i solidnie go za to ukarać. Muszę przyznać, że poznawanie całego spisku zostało znakomicie przedstawione, a kolejne scenki wyreżyserowano w filmowym stylu. Historia wciąga, zaś głosy bohaterów doskonale dobrano, więc śledzenie fabuły to czysta przyjemność. Niemniej i tak najważniejsza jest sama rozgrywka. Ta solidnie zaskakuje, bo choć jej trzon to walka, więc na każdym kroku trzeba mordować demony i anioły, to producent przygotował kilka niespodzianek. Zabawne są misje, w których gracz wsiada na gryfa i bawi się niczym w Panzer Dragoon, odpalając niebiańskie pociski i namierzając wrogów. Pojawia się też piekielny koń, co z miejsca kojarzy się z Twilight Princess, czy Shadow of the Colossus. Mimo wszystko, te dodatki to w dalszym ciągu walka.

Nie zabraknie kombinowania, którego nie powstydziłaby się Lara Croft czy Nathan Drake. Jeździec

EPICKA ścieżka dźwiękowa doskonale oddaje brutalną wojnę między Piekłem a Niebem. W odpowiednich momentach dodaje kopa, a chwilę później zwalnia bieg, gdy na ekranie nic się nie dzieje.





POZIOMY są bardzo różnorodne. Zniszczone miasto, katedra, podziemia. Demoniczne wymiary, piekielne wieże, piaskowe pustkowia. Cmentarz też się trafi, czy radosny park. Jest dobrze, choć trochę za dużo zwiedzania budowli od środka. Ciężko walczyć w wąskich korytarzach.

DUŻE I BRZYDKIE Oprawa pozostawia sporo do życzenia. Projekty bestii są doskonałe, ale samo wykonanie poziomów już średnie. Dalszy plan i widoki też nie zachwycają, więc fachowe modele wrzucono na średnie miejscówki. Miło, że szefowie rządzą.

rozwiązuje zagadki, szuka przełączników i kluczy, co zmusza do solidnego wysiłku. Czasami miałem wrażenie, że autorzy nieco przesadzili z podziałem rozgrywki, bo spędzenie dwóch godzin w gotyckiej katedrze doprowadziło mnie do łez. Poszukiwanie drogi do celu zaprojektowano fantastycznie i czułem wielką satysfakcję po przejściu kolejnych zagadek, ale brakowało mi jakiejś lekkiej rzeźni w tych intelektualnych wyzwaniach. Na szczęście takie etapy nie dominują w Darksiders i nadal jest to rasowy slasher. Choć to wcale nie koniec atrakcji.

Poziomy zwiedza się w stylu Prince of Persia, nie zabraknie więc skakania, wspinaczki, czy zjeżdżania na linach. Z czasem pojawiają się nowe moce, jak demoniczne skrzydła, więc okazuje się, że warto wracać do odwiedzonych poziomów, by poznać ich wszystkie sekrety. Tych nie brakuje. Skrzynie pełne dusz i artefakty to cenne zdobycze, dzięki któremu Wojna może poznać i wykupić nowe zdolności. Pasywne, aktywne, całe worki z zaklęciami i dodatkami, które łączy się z mieczem. Po prostu tona demonicznych gadżetów.

TYLE ZABAWEK... NIE WIEM CZYM ZABIĆ

Główne danie to fach rzeźnika, więc jeszcze parę słów o nim. Miecz to podstawa, można kupować nowe ciosy i moce, a z czasem wchodzi on na kolejne poziomy doświadczenia. Jego zasięg nie powala, ale z bliska tnie wrogów na kawałki. Oczywiście jedna broń to za mało – za zdobyte dusze można dobierać kolejne. Cwanych demonów w tym świecie nie brakuje, więc i piekielny straganik się znajdzie. Ja szybko polubiłem się z kosą, która zgarnia przeciwników z daleka. Jej główna zaleta to możliwość walki z całą armią. Kolejne fantastyczne narzędzie zbrodni to ostrze do rzucania. Używa się go również do rozwiązywania zagadek, w których trzeba trafić w więcej niż jeden cel; na przykład trzeba podpalić ładunki wybuchowe – Jeździec rzuca więc ostrzem przez pochodnię, zapalając je, by trafić w beczki z prochem. Bardzo fajny patent, choć zabawniej jest używać zębatki w walce. Wystarczy chwilę naładować energię, by broń przyczepiła się do bestii i zrobiła jej karuzelę z wnętrzności. Pojawiają się też zaklęcia, z których najbardziej spodobały mi się magiczne ostrza wyrastające z ziemi i ogień wokół bohatera, podpalający najbliższych wrogów.

Punktem kulminacyjnym Darksiders jest przemiana w demona, który na kilka chwil staje się praktycznie niepokonany. Warto mieć asa w rękawie na większe rozróby i mocniejszych szefów. Z którymi postępuje się standardowo. Należy znaleźć słaby punkt, znokautować i przez parę sekund nieustannie traktować stalą. Te pojedynki to jedna z najmocniejszych stron gry, bo demony są zazwyczaj olbrzymie i cholernie brzydkie, a walce z nimi towarzyszy zrównanie z ziemią najbliższego otoczenia.

DARKSIDERS TO ŚWIETNIE POMYŚLANA GRA. GENIALNIE UDŹWIĘKOWIONA, Z WCIĄGAJĄCĄ HISTORIĄ. SPODOBAŁA MI SIĘ WOJNA NIEBA Z PIEKŁEM, W KTÓREJ NIE WIADOMO KTO JEST DOBRY, A KTO ZŁY

PIACH W TRYBACH WOJNY

Darksiders to świetnie pomyślana gra. Genialnie udźwiękowiona, z wciągającą historią i niebanalnymi bohaterami. Bardzo spodobała mi się wojna Nieba z Piekłem, w której nie wiadomo kto jest dobry, a kto zły. Najważniejsze, że wszystkich można rozmieść na mieczach. Może nie jest to najpiękniejszy tytuł, ale projekty piekielnych i niebiańskich stworzeń są fantastyczne. I jeszcze raz pochwalę głosy aktorów. Fenomenalne. Czemu więc nie ma dziewiątki? Cóż, pojawiają się problemy z kamerą, miejscami przesadzono z zagadkami, a zadania zaczynają się powtarzać, co momentami nudzi. Konieczność zwiedzania tych samych poziomów denerwuje, więc choć gra wystarcza na kilka solidnych wieczorów, to wolałbym krótszą, ale bardziej sycącą przygodę na zniszczonej Ziemi. ■■

OCENA 8.4/10

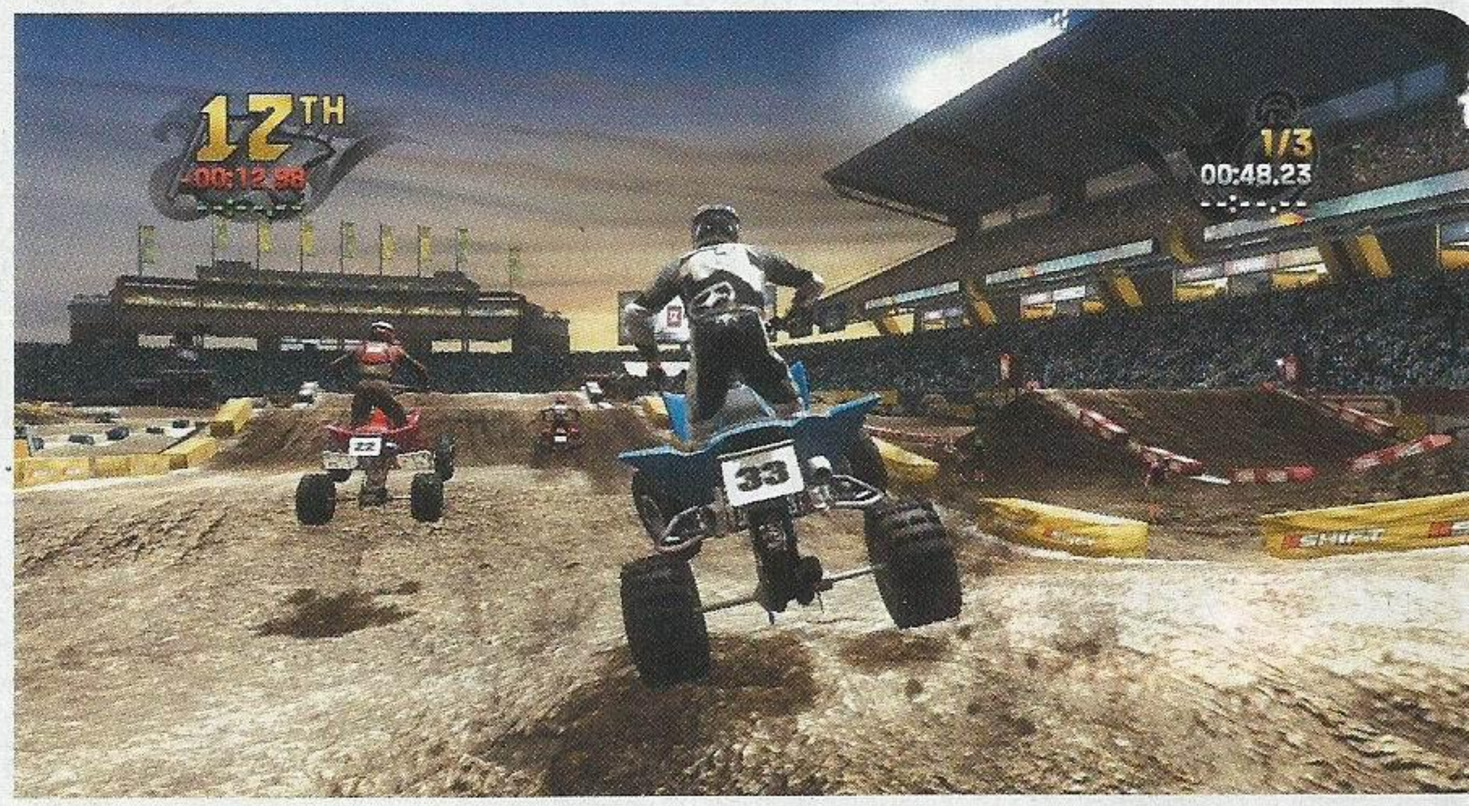
+ SYSTEM WALKI, FABUŁA, DŹWIĘK, KRWISTOŚĆ
– ZA DUŻO PODOBNYCH ZADAŃ, CZASAMI KAMERA

TERAZ CZEKAMY JUŻ TYLKO NA KRATOSA (I DANTEGO)

KRWAWE WIDOWISKO

Biegnę po ulicy, wokół demony walczą z aniołami, a niewinnymi ofiarami stają się ludzie. Wbiegam do budynku, radośnie roznoszę tłum wrogów, a chwilę później patrzę, jak wali się pół ściany, co otwiera mi widok na pogrążone w chaosie miasto. Spadają meteoryty, rozpadają się budynki. Przelatuje helikopter, a sekundę później rozrywa go skrzydlata bestia. Początek rządzi. W katedrze gryf walczy z olbrzymim nietoperzem, kolejne ich starcia roznoszą budowlę na kawałki. Efektowne, skryptowane akcje dają radę. Nie jest to może Modern Warfare 2 w klimatach fantasy, ale niewiele mu brakuje.

DESTRUCTION DERBY Wystarczy nawet niewielka osłona i człowiek od razu zaczyna się rozbijać i przepychać, na motocyklu to nie do pomyślenia.



MX vs ATV REFLEX

TROCHĘ NOWEGO, MASA STAREGO

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Rainbow Std.
- Liczba graczy: 1-4 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Nie bardzo rozumiem dlaczego ktoś miałby wybrać MX vs. ATV zamiast jednej z dwóch (a najlepiej obu) części MotorStorma. Albo DiRTA. Albo FUEL. Mnie ta gra znudziła nawet pomimo trików, które zawsze ubóstwiałem. Taka tam, nic specjalnego. 6/10

Choć od ostatniej recenzji, w której zajmowałem się grą spod ręki Rainbow Studios, minęło już naprawdę sporo czasu, to grając w Reflex poczułem się dziwnie znajomo. Niestety, nie tylko pod względem sterowania (które tak na marginesie ulepszono), ale przede wszystkim dlatego, że gra wyglądała równie przeciętnie jak parę lat temu, a rozgrywkę urozmaicały te same problemy i błędy. Najpierw jednak zajmijmy się tym, co jest w MX vs. ATV Reflex dobre.

MASZ REFLEKSA?

Gra Rainbow Studios jest w pewnym sensie oldschoolowa. W odróżnieniu od MotorStorma, Pure i Fuel, bardziej stawia na realizm i tylko w niewielkim stopniu stara się go pogodzić ze zręcznościowym sposobem jazdy. Poza tym nie stosuje dopalaczy i innych bajerów, a otwarte przestrzenie w Reflex są dosłownie mikroskopijne przy tym, co oferuje Fuel. Ma za to, podobnie jak wymienione gry, nieco więcej maszyn niż sugeruje tytuł. Nie tylko quady i motocykle czekają na miłośników rozjeżdżania ściółki leśnej; są tu także buggy oraz terenówki.

Gra stawia głównie na karierę, która jest dość urozmaicona – rzadko trzeba jeździć po tych samych trasach, a prawie nigdy nie zdarza się to identycznym pojazdem, więc za każdym razem jest to nowe doświadczenie. Typy wyścigów niczym specjalnym nie zaskakują, ale też ciężko wymyślić coś nowego – kilka okrążeń lub przez checkpointy, ostatni odpada itp., ważne że jeździ się całkiem fajnie i emocjonująco.

Nieco gorzej jest z freestylem. Oceny w zawodach brane są chyba z sufitu, samo sterowanie trikami jest niezbyt intuicyjne, zaś animacje dość sztywne. Efekt jest taki, że unikałem trikowania, choć w takim na przykład Pure nie mogłem się powstrzymać i próbowałem coś wykręcić nawet na niewielkich hopkach.

Podtytuł nie wziął się znikąd. Refleks ma tutaj olbrzymie znaczenie ponieważ od niego bardzo często zależy to, czy uchronimy się przed glebą. Sterowanie w Reflex przeniesiono bowiem niemal zupełnie na spusty i gałki analogowe. Spusty służą do przyspieszania i hamowania, lewa gałka klasycznie do skręcania, a prawa do kierowania pozycją kierowcy. W normalnej jeździe prawa gałka służy do „ładowania" skoku z rampy, przechylania zawodnika w zakręcie, żeby go zacieśnić, czy też do pochylania się do przodu lub tyłu w zależności od tego, czy wjeżdżamy pod górę, czy jedziemy po muldach. W sytuacjach awaryjnych zaś, na ekranie pojawia się swego rodzaju QTE – należy wychylić prawego analoga we wskazanym kierunku, żeby zawodnik utrzymał się w siodełku po niezbyt udanym lądowaniu lub zderzeniu z przeszkodą. To bardzo fajny patent, który wymusza skupienie na jeździe i pozwala uchronić się przed złośliwymi sztuczkami, które gra – zapewne nie do końca w zgodzie z zamiarami twórców – przeciwko graczowi stosuje.

RYZYK FIZYK

Zasadniczo fizyka zachowuje się nienagannie. Maszyny i jeźdźcy poddają się wszelkim prawom ciążenia i tylko czasami gra robi coś, czego gracz się kompletnie nie spodziewa. Na przykład na prostej drodze maszyna nagle staje dęba i leci w zupełnie nieprzewidywalną stronę. I naprawdę niewiele można z tym zrobić, bo przeszkody,

NA DOCZEPKĘ Większe pojazdy dorzucono nieco na siłę. Widać, że Rainbow Studios nie mają wielkiego doświadczenia w tym temacie.

LEPIEJ, GORZEJ Raz tak, raz siak. Zamknięte, niezbyt duże areny wyglądają fajnie, ale tekstury na większych planszach słabują. Dodatkowo wersja na PS3 prezentuje się nieco gorzej. „Tęczowi" się nie przyłożyli.

która spowodowała taką reakcję, w ogóle nie widać. Można ją zrzucić na kolejną nowość w grze, czyli „plastyczne" trasy. Każda maszyna żłobi, tam gdzie jest to możliwe, koleiny w błocie, glinie i ziemi, które mogą utrudnić (i utrudniają) przejazd następnym zawodnikom. Nie jest to wprawdzie nic nowego na obecnej generacji konsol, ale warto to zauważyć.

Szkoda jednak, że pozostała cześć oprawy nie dorównuje obecnym standardom. Widziałem już lepsze tekstury ziemi i trawy w grach, które są streamowane, a nie dogrywają się przez dłuższą chwilę. Reflex potrafi też momentami chrupnąć co raczej nie przynosi Rainbow Studios chluby, choć i tak jest lepiej niż w badziewnym Untamed. Dźwięk jest za to kompletnie lamerski – słabe kawałki ciężkiego rocka oraz badziewny odgłos silników.

Reflex mnie do siebie nie przekonał. Wszystko jest tu w zasadzie na miejscu, ale jakieś takie niezbyt inspirujące i nie bardzo nowoczesne. Figle, jakie płata fizyka, potrafią wkurzyć podczas zaciętych wyścigów, gdy nagle ni z tego, ni z owego maszyna wyskakuje z hopki w bok zamiast prosto. Powinno być o wiele lepiej, choć i tak postęp w porównaniu do Untamed jest spory. ■■

OCENA 6.5/10

+ DUŻO TRAS, UROZMAICONE ŚCIGANIE
- NIEZBYT PIĘKNA, FIZYKA WKURZA

MOŻNA ZARYZYKOWAĆ

Rarytas

MX vs. ATV Reflex może i jest miejscami nieco przestarzałą grą, ale pod jednym względem wychodzi jej to na dobre – oferuje bowiem coś, czego od dawna brakuje w większości nowych gier – split screen, czyli zabawę na jednej konsoli i podzielonym ekranie. I to maksymalnie dla czterech graczy! Online nie ma ich wielu więcej – tylko dwunastu, ale to wystarczy, zwłaszcza, gdy gra się w Snake oraz Tag, dwie najpopularniejsze zabawy sieciowe. W pierwszej chodzi o to, żeby zamknąć przeciwników wewnątrz kolorowej smugi zostawianej przez maszynę, a w drugiej o bycie w posiadaniu płonącego łba, gdy upłynie czas. Gdy graczy jest full, zabawa jest naprawdę wariacka.

STOKED

txt: GONZO

XBOX 360

- Wydawca: ZushiGames
- Producent: Bongfish
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIGO
DESIGN

GULASH: Podoba mi się ta gra, ale gdybym miał na nią wydać ciężko zarobione pieniążki, zastanowiłbym się dwa razy. Tak jak napisał Gonzo – jest początkowo nieprzystępna i może wydawać się przy zeszłorocznym Shaun White Snowboarding pozbawiona fajerwerków, ale tamta gra to pochodna SSXa, a ta – bliski krewny wymagającego, lecz cholernie satysfakcjonującego po opanowaniu sterowania Skate. Ma potencjał, ale autorzy muszą go rozwinąć. Dlatego poczekałbym na Stoked 2, albo solidną, poświąteczną przecenę. 6/10

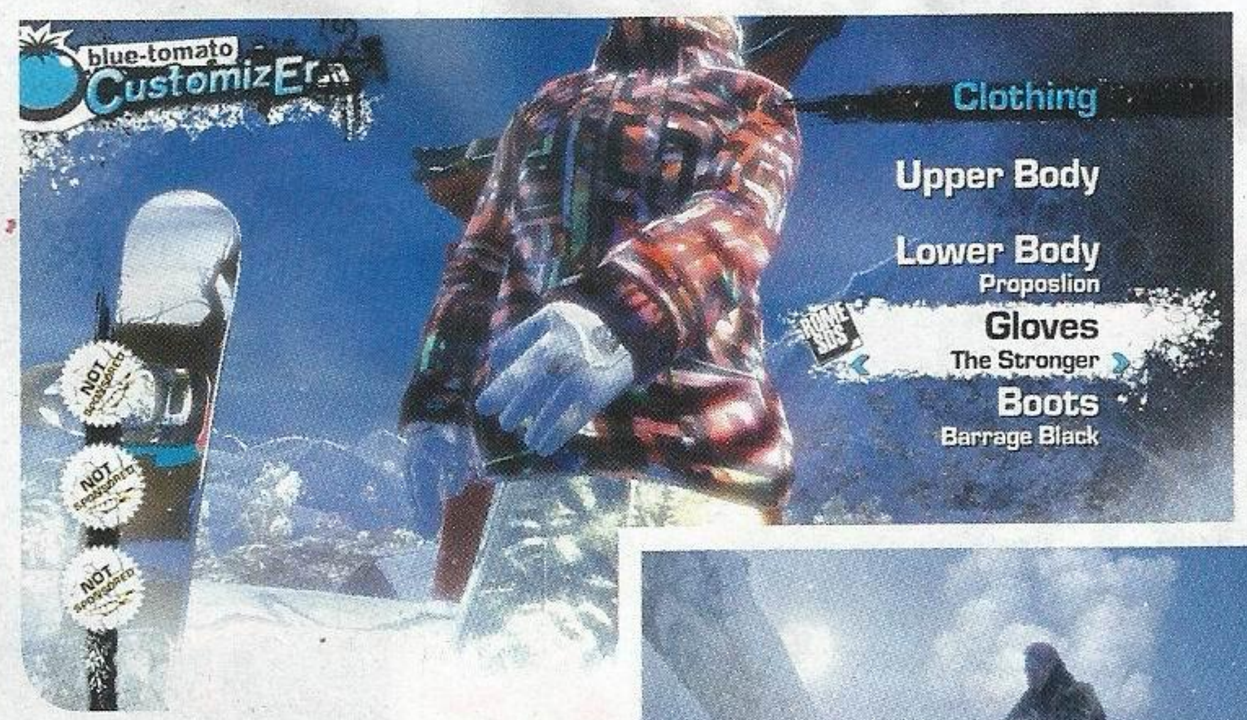
DO KOSZA Z NARTAMI, DECHA RZĄDZI NA STOKACH!

Takim stwierdzeniem mogę się narazić większości z Was, ale w obronę wezmą mnie na pewno autorzy Stoked. Widać, że kochają snowboard i jeśli płakaliście po Amped, to zwróćcie się w ich stronę – część osób z zamkniętego przez Take 2 studia, przeniosła się właśnie do Bongfish. Stoked to doskonała propozycja dla osób, które zimowy urlop spędzili w ciepłych krajach i zaczynają żałować, że nie żyłują swoich umiejętności w Alpach czy choćby Tatrach.

BEZ KIJKÓW

Zabawę zaczynamy standardowo od tworzenia swojego zawodnika, ale elementów do wyboru jest mniej, niż w przypadku Miiludków i nie bardzo można zaszaleć. W dodatku na zbliżeniach postacie wyglądają jak manekiny, na szczęście we właściwej grze nie rzuca się to aż tak w oczy. Kolejny raz będę narzekał na obowiązkowy trening w grach i nawet postać zblazowanego nauczyciela tego nie zmieni. Przed wykonaniem trików do powtórzenia rzuca wyzywające „watch me", które brzmi jakby był po paru głębszych.

Prawdziwa zabawa w białym puchu zaczyna się dopiero, gdy możemy polecieć helikopterem na kolejną górę i zacząć wykonywać właściwe zadania. Projekty stoków nie wybijają się ponad przeciętność, brakowało mi tutaj zwiększających adrenalinę momentów, których przecież nie brakowało w SSX, jak i zeszłorocznej grze sygnowanej nazwiskiem Shauna White'a. Kilka razy zdarzyło się, że postać zaklinowała się na przeszkodzie i nie pomagało absolutnie nic – tylko restart poziomu i utrata zdobytych punktów. Szkoda, bo takie drobnostki psują całkiem sprawny system, któremu zdecydowanie bliżej do realizmu. Gracz jest karcony za każdego nieudanego graba czy flipa, ciągle trzeba uważać, żeby nie wpakować się na część stoku nie pokrytą śniegiem. Decha szoruje wtedy niemiłosiernie po zmarzniętych skałach, a pretensję można mieć jedynie do siebie. Respawnując się ciągle w tym samym miejscu, trzeba pamiętać o wytartym śniegu i wyłażącym spod niego lodzie – jeśli w takich warunkach postanowicie przyspieszyć, wywrotka i powrót do checkpointu staną się drugim imieniem Stoked.



NA DESCE DO PRASOWANIA

Nie bez powodu narzekałem na trening – sterowanie jest banalne i nie potrzeba się go uczyć. Prawy analog odpowiada za dechę, lewym kierujemy poczynaniami snowboardzisty. Tylko tyle, ale proste są jedynie podstawy i szybko zaczynają się schody, a gra pokazuje swoje bezwzględne oblicze. Ciężko się w nią wgryźć, ani trochę nie pomaga w tym kiepsko zaplanowana kariera, która rozwija się w tempie rewolucji wewnątrz PZPN. Kilkadziesiąt pierwszych minut mija na próbach znalezienia sponsora, Stoked rozwija skrzydła dopiero potem, więc część osób może zwyczajnie tego momentu nie doczekać i wyłączyć konsolę. Nie przekonały mnie chaotyczne menusy, często jest problem w zorientowaniu się, co trzeba zrobić, a to grzech, jaki ciężko wybaczyć.

Największym zarzutem wobec Stoked jest nijakość, grze brakuje jakiejś unikalnej cechy, jaką zawsze można było bez problemu wyróżnić w każdej części SSX albo Amped. Niby wszystko jest na swoim miejscu, w kod wpleciono nawet online, ale całość wygląda na niedopracowaną i skierowaną jedynie do osób, którym brakowało większego realizmu w grach o snowboardzie. Oprawa nie wyróżnia gry z tłumu i gdyby screeny podpisać tytułem sprzed kilku lat, prawdopodobnie nikt nie zauważyłby różnicy. Kciuk w górę za zmienne warunki pogodowe, „w zamian" zdarzają się zwolnienia animacji i problemy z detekcją kolizji.

Pomimo tych wad, mam nadzieję, że autorzy stworzą z tego serię i każda kolejna część będzie lepsza. Jest miejsce na poprawę, a my dawno nie mieliśmy do czynienia ze snowboardowym tytułem, który podnosiłby ciśnienie. Wygląda jakby wszyscy czekali aż EA przebudzi się z kolejnym SSX, ale może nadszedł dobry moment, by ktoś inny narzucił tempo. Ekipa Bongfish ma potencjał i wraz ze Stoked udowadnia, że wie jak to się robi. Jeśli problemem był tylko brak czasu na doszlifowanie, za kilkanaście miesięcy możemy spodziewać się pozycji godnej tego fantastycznego sportu. ■■

OCENA 7.3/10

+ CZUĆ PASJĘ SNOWBOARDU
– BEZ WYRAZU, BŁĘDY KOLIZJI, NIEPRZYSTĘPNA

NAJTAŃSZY BILET W GÓRY

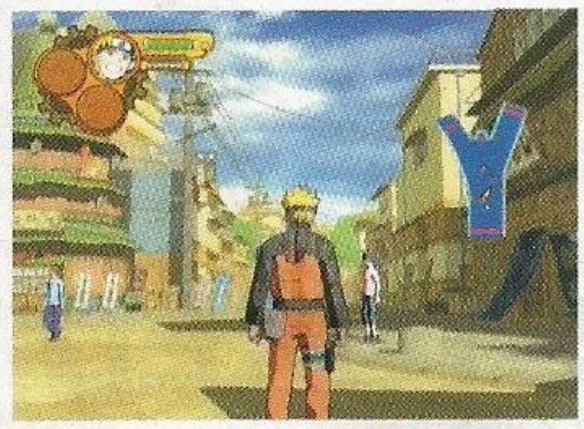
NA WYCIĄG BEZ KOLEJKI Na miejscu autorów jeszcze bardziej przesunąłbym suwak oprawy w stronę realizmu, a tak gra wygląda trochę komiksowo i ukrywa prawdziwą naturę. Dopiero kiedy triki nie wchodzą, okazuje się, że to nie jest następca zręcznościowych gier snowboardowych.

KAMERKA POGODOWA Warto od czasu do czasu przystanąć i zerknąć na otaczające widoki. Góry mają coś z magii, nigdy nie byłem wyżej niż 2000 metrów nad poziomem morza, ale dzięki Stoked wiem, że to musi być niezapomniane przeżycie.

Na odblokowanie czekają ciuchy takich marek, jak Quiksilver, Burton czy Dakine, a czym lepiej zaimponować graczom w sieci, niż modną kurteczką z nowej kolekcji? Akurat o licencje nie trzeba się martwić, Stoked reklamują najlepsi profesjonaliści snowboardingu, a ścieżka dźwiękowa idealnie pasuje do zjeżdżania na desce ze stoków i nabijania kolejnych trików. Tym bardziej boli każda najmniejsza usterka, bo gra mogła być dużo, dużo lepsza. Niestety, w obecnym stanie może zainteresować tylko najbardziej spragnionych wirtualnej dechy. A i to nie jest do końca pewne.

DUŻO TEGO Bijatyka, przygodówka, jRPG, platformówka, chodzona gra walki. Naruto łączy kilka gatunków, więc nie można się nudzić. Zabrakło mi tylko przerywników wyciągniętych z anime, ale plansze z kadrami czasami się pojawiają.

KIESZONKOWE Za wygrane walki zgarnia się kasę, którą naturalnie trzeba gdzieś wydać. Są sklepiki dla fanów, którzy spędzą długie godziny, by zgromadzić majątek na wszystkie gadżety. Osobiście nie mam siły na takie zabawy.



CZY KTOŚ MNIE SŁUCHA? Recenzowałem już przygody Naruto na konsolach nowej generacji, ale nadal nie doczekałem się klasycznej bijatyki w 2D. Ślicznie proszę.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5

DACIE SZANSĘ DWULETNIEJ GRZE?

txt: FAX

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Cconnect2
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Fax naprawdę krzyczał Rasengan, gdy grał w Naruto w redakcji. Nie chcielibyście tego słyszeć. Przyznaję bez bicia, że tak się już przyzwyczaiłem do obrazu w HD, że nie potrafię powiedzieć, czy ta gra ładnie wygląda w porównaniu do starszych gier na PS2. Da się na nią patrzeć bez krzywienia, więc chyba nie jest najgorzej. Fachowo wyglądają najpotężniejsze ataki jutsu. System bardzo się nie zmienił, jeśli nie lubiliście go wcześniej, zignorujcie tę grę. Naruto ładnie żegna się z PS2, pewnie kolejne części zaleją teraz PSP. 7/10

Byłem przekonany, że zacznę tę recenzję od narzekania. Wymyśliłem sobie wcześniej, by rozpocząć od stwierdzenia: skoro graliście w jedną część Ultimate Ninja, to graliście we wszystkie. Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że piątka dostarcza jednak nowinki. I to takie, które pozwalają mi wystawić wysoką ocenę. Kolejne dobra gra na PlayStation 2? Niebywałe, ale prawdziwe. Poza tym, to praktycznie dwie gry.

HAREM NO JUTSU

Dobrze, że producent przestał kopiować swoje własne rozwiązania, co robił regularnie od sześciu lat, i dorzucił parę ciekawych pomysłów, ale ciężko tu pisać o nowej jakości. Po prostu wszystkie lub prawie wszystkie elementy gry zostały wreszcie dopracowane. Kolejna pozytywna zmiana to podtytuł Naruto Shippuden, który oznacza, że bohaterowie nieco dojrzeli i rozwinęli swoje techniki walki. Jednak nie szykujcie się na dorosłą bijatykę. Nadal walczymy nastolatkami, ale lepsze to, niż okładanie piąchami dzieciaków.

A skoro jesteśmy w temacie dziecinności, to spieszę z wyjaśnieniami, że system walki nadal trzyma się dzielnie i niezmiennie pozostaje banalny. Można go poznać i wykuć na blachę w godzinkę. Podstawowe ciosy wyprowadza się jednym przyciskiem, dodając jedynie kierunki na krzyżaku. Wykonanie Jutsu, czyli specjalnych umiejętności (to dla niezorientowanych w świecie Naruto) jeszcze bardziej ułatwiono i najbardziej skomplikowane kombinacje to: dół, dół, kółko. Nawet odpalenie najpotężniejszych ataków wyprowadza się jednym przyciskiem, a jedyny warunek to zapełnienie paska Chakry, a więc energii postaci (to dla wiadomo kogo).

I wiecie co? To wcale nie są minusy gry, bo ta prostota jest absolutnie konieczna w Ultimate Ninja, bo starcia są tak szybkie i zwariowane, że inaczej się nie da. Bohaterowie używają też przedmiotów i pułapek, które wprowadzają niemały chaos na polu bitwy, a areny – choć przygotowane w ślicznym w 2D – są wielopoziomowe i pełne sekretów.

KATON GOUKAKYUU NO JUTSU

Wojownicy korzystają przede wszystkim z Jutsu. I w tym należy upatrywać największej zalety gry. Każda postać to indywidualista w stylu ninja, więc Naruto klonuje się na potęgę i wyprowadza masowe ataki, Kiba walczy razem ze swoim psem Akamaru, który kończy za niego większość ciosów, a Jiraiya przywołuje gigantyczne żaby. I to wcale nie koniec dziwactw, bo Kankuro korzysta z kilku zabójczych marionetek, a Gaara kontroluje myślami piasek, używając go do ataków i obrony. Naturalnie nie zabrakło nieco bardziej normalnej obsady, więc Rock Lee wypłaca kopniaki, bo nie zna żadnych technik, a Tenten robi to samo przy użyciu broni.

Podsumowując, grywalność Ultimate Ninja leży właśnie w bohaterach, bo każdy z nich jest niepowtarzalny. Gra dostarcza ich kilkudziesięciu, a przed walką wybiera się postać wspierającą. Można ją na kilka sekund przywołać, a jeżeli będzie ona powiązana z zawodnikiem (kumpel, rodzina, itp.), to gracz wzbogaci się o specjalne, łączone Jutsu. Nie zapomniano też o kilku minigierkach związanych z technikami. Wklepywanie przycisków pojawiających się na ekranie, zabawa w papier, nożyce, kamień, czy proste Quick Time Events wzbogacają rozgrywkę.

KUPUJBOWARTO JUTSU

Na wstępie napisałem, że Ultimate Ninja 5 zawiera dwie gry. Pierwsza jest z grubsza bijatyką 2D. Natomiast druga przygodówką wykorzystującą opisany powyżej system walki, ale i wprowadzającą starcia w stylu serii Dynasty Warriors. Naruto

powraca do swojej wioski, a grający towarzyszy mu w wydarzeniach, które opisuje anime Shippuden. Rozgrywka zamienia się wówczas w prostego jRPG, więc trzeba biegać po poziomach, wykonywać zadania (również dodatkowe, niezwiązane z fabułą), rozmawiać z mieszkańcami wiosek i pchać scenariusz do przodu. Bohaterowie podróżują w trzyosobowym składzie, zdobywają doświadczenie i walczą na arenach w 3D. Tutaj bijatyka staje się dość prostacka, a kamera nie spisuje się najlepiej, ale można ją opanować. I choć ten tryb pojawiał się w poprzednich częściach, to tym razem naprawdę go dopracowano i nikt na siłę nie zmuszał mnie do bonusowych misji, bo tym razem były naprawdę opcjonalne.

Dzięki Ultimate Ninja 5 ponownie uwierzyłem w Naruto. Jako jego fan załamałem się przy ostatnich głupotach wydanych na PSP, ale poczciwa PS2 nadal daje radę. Oczywiście ten tytuł jest skierowany do miłośników wydzierającego się blondyna, którzy są z nim od wielu lat, więc głównie im polecam zakup gry. Kolejnej części na tej konsoli już nie zobaczycie. Rasengan!!! ■■

OCENA 8.0/10

+ DWIE GRY W JEDNYM OPAKOWANIU, BOGATA ZAWARTOŚĆ
- KAMERA PODCZAS WALK W 3D, DWA LATA NA KARKU

10 URODZINY NARUTO, KIEDY GRA NA 10?

Piękny staroć

Tym razem Europa czekała „zaledwie" dwa lata na swoją premierę, bo w Japonii fani mogli już zagrać już pod koniec 2007 roku. Mimo wszystko grafika ładnie się zestarzała, a na PlayStation 2 nie wychodzi zbyt wiele nowych gier, więc też nie ma specjalnej konkurencji. Areny w 2D są śliczne, wielopoziomowe i wykorzystują znane miejsca z anime. Bohaterów przygotowano w komiksowym stylu, a ich animacji nie mogę nic zarzucić. Nawet poziomy w trybie przygodowym mogą się podobać, są ślicznie zaprojektowane i pełne detali. Taki efekt osiągnięto, dzieląc miejscówki na malutkie fragmenty, pomiędzy którymi doczytywane są dane. Naturalnie God of War to nie jest, ale biorąc pod uwagę datę produkcji i praktycznie brak nowych tytułów na PS2, nie można specjalnie narzekać.

DISNEY SING IT: POP HITS

▶ Xbox 360, PS3, Wii // Disney // 1-2 graczy

Disney Sing It, to klon SingStara z piosenkami dla młodszych graczy. Kawałki pochodzą z takich koszmarków, jak Hannah Montana albo High School Musical. Wesołych piosenek z animowanych filmów (no dobra, nazwijmy rzeczy po imieniu – z bajek) raczej w nich brakuje, czego akurat nie rozumiem, bo wydawało mi się, że dzieciaki chciałyby zaśpiewać Hakuna Matata. Najwyraźniej czasy się zmieniły, a skoro na topie jest roztańczone towarzystwo z HSM, to nie ma się co dziwić, że Disney chce na nim zarobić.

Pop Hits mnie zaskoczyło, bo wśród trzydziestu kawałków znalazły się piosenki, które z Disneyem mają wspólnego wielkie nic. Co powiecie na „Apologize" zespołu One Republic (kawałek wylansowany przez Timbalanda), albo „Violet Hill" Coldplaya? Jest też Duffy oraz piosenkarka country Taylor Swift, o której istnieniu dowiedziałem się w zeszłym miesiącu przy okazji ogrywania Band Hero. Nie wiem o co chodzi, ale może Disney bada grunt szykując się do inwazji na rynek konsolowego „dorosłego" karaoke zdominowany przez SingStara? Wychowuje sobie pokolenie odbiorców popu i innego chłamu, czy co?

W Stanach Zjednoczonych może się Disney Sing It przyjęło, ale wciąż ciężko mi uwierzyć, że w Polsce dzieciaki będą się dobrze przy tym bawić, skoro wszystkie piosenki są po angielsku. Wracając do wcześniejszej myśli, u nas byłoby sensowne wydać taką grę z polskimi piosenkami z bajek Disneya. Przyznam bez bicia, że nie wiem, czy w naszej wersji filmów High School Musical i Hannah Montana piosenki są tłumaczone, ale jeśli tak, właśnie w takiej postaci powinny trafić do Pop Hits. Wtedy można byłoby się zastanowić nad ewentualnym kupieniem pociesze tej gry.

Na plus zaliczam fajny tutorial podpowiadający, w jaki sposób poprawnie śpiewać, a także ciekawe tryby rozgrywki. W 'You're On Your Own' nie wyświetla się tekst, w 'Run the Risk' odbiera się przeciwnikowi punkty w pojedynkach, można wyć samemu albo w duecie. Nawet nie najgorszy ten Sing It, jak zresztą każda gra z tej serii, ale co z tego, skoro nie ma sensu jej kupować, bo nie jest po polsku? ■■ **Mielu**

5.5/10

SINGSTAR: TAKE THAT

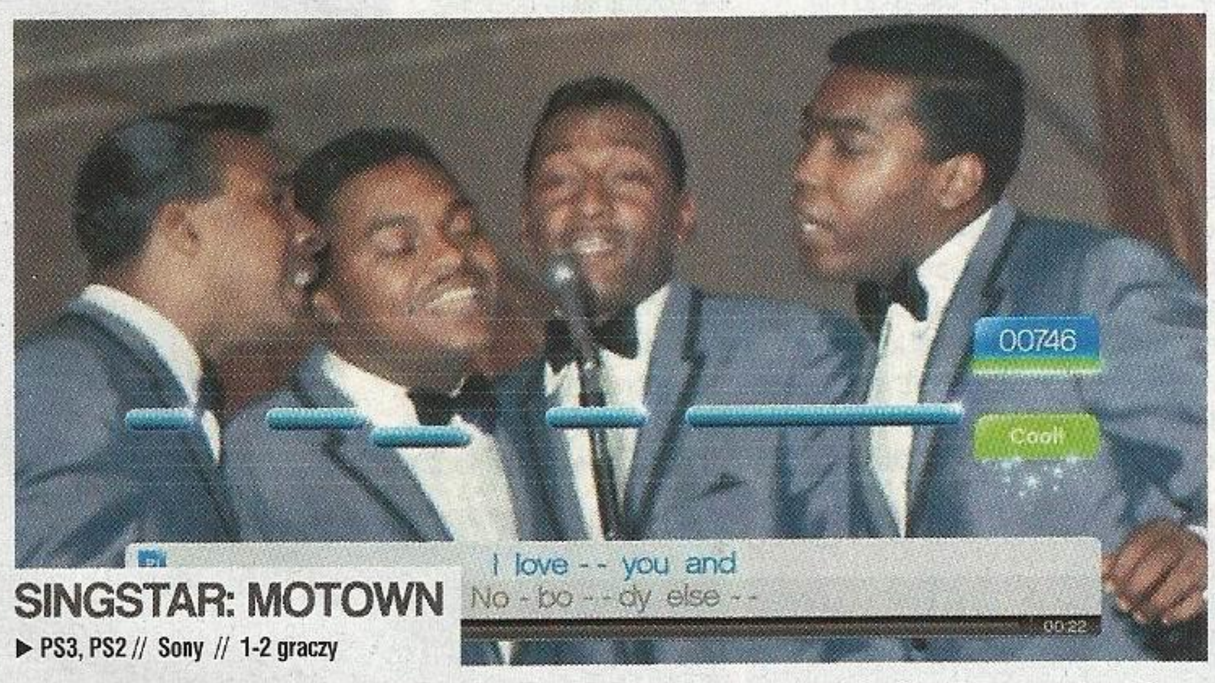
▶ PS3, PS2 // Sony // 1-2 graczy

Od czego tu zacząć, zagadnienie jest bowiem potężne, a miejsca niewiele. Może tak: boybandy to właściwie osobny gatunek muzyczny, relikt minionych dwóch dekad, który nie doczekał się godnych następców. Można wyliczyć kilka roztańczonych, rozśpiewanych i nie grających praktycznie na niczym chłopakowych ekip: NKOTB, Boyzone, East 17, Backstreet Boys oraz oczywiście Take That. Ach, Take That. 25 milionów sprzedanych płyt w zaledwie pięć lat, od 1991 do 1996 roku. Czym różnili się Robbie, Jason, Gary, Mark i Howard od innych takich zespołów? Może tym, że z tego, co mi wiadomo, sami pisali swoje nierzadko przesłodzone do wyrzygu kawałki. Zespół w 2006 roku, po 10 latach przerwy nagrał nową płytę (w samym UK sprzedano jej ponad 2,5 miliona), potem kolejną i ruszył w trasę bijąc wszelkie rekordy popularności: ponoć 650 tysięcy biletów na koncerty sprzedano w niecałe pięć godzin. Bez Robbiego – który zdaje się wróci do kolegów, gdy wypełni swój aktualny kontrakt płytowy. *Nie mogę się doczekać.*

Nie ma co się dziwić decyzji Sony o wydaniu SingStara poświęconemu w całości tym dżentelmenom: ich fenomen jest spory. 25 kawałków na PS2 i 30 na PS3 (po pobraniu dodatkowej paczki 5 utworów w postaci DLC) to obfita dawka popu – zwłaszcza, że nie brakuje największych przebojów grupy. „Babe", „Back For Good", „Could It be Magic" *...trzymajcie mnie bo zwrócę...* „It Only Takes A Minute", „Pray", czy ogromnego hitu/przeróbki nagranego z piosenkarką Lulu „Relight My Fire". Choć nie ma, nad czym wielce ubolewam, równie słynnego covera Bee Geesów „How Deep Is Your Love".

Tak, grę można wyrwać poniżej stówki, ale Sony mogłoby coś ruszyć w mechanizmach. Na przykład czemu nie pojawi się możliwość przegrania sobie na dysk konsoli wszystkich SingStarów z kolekcji – ja mam ich z piętnaście. Jasne, teraz na PS3 można zmieniać płyty, wystarczy wcisnąć „select" na ekranie wyboru kawałka, ale wachlować płytami na imprezie? Zaraz będą czymś zalane/ podrapane/pod kaloryferem. Tak czy inaczej, jeśli macie w domu fankę Take That (nie szkodzi, że półtorej dekady później), warto rozważyć i być może pośpiewać razem jeden z przebojów zespołu. *Albo nie.* Wasz wybór. ■■ **Gulash**

7.0/10



SINGSTAR: MOTOWN

▶ PS3, PS2 // Sony // 1-2 graczy

Sony nie przestaje atakować kolejnymi SingStarami – kilkadziesiąt milionów sprzedanych gier z tej serii dobitnie i jednoznacznie pokazuje, że lubimy śpiewać i od czasu do czasu wysupłamy kilka groszy na nowe kawałki.

Szczypta historii: Motown to amerykańska wytwórnia płytowa założona w 1959 roku, a w ubiegłym roku, kiedy ta edycja SingStara została wydana (nie da się ukryć, że przeleżała w redakcyjnej szafie kilka miesięcy), obchodziła 50-lecie istnienia. Dlaczego ta wytwórnia jest specyficznie wyróżniona? To pierwszy amerykański (i zapewne na świecie) wydawca płyt, którego właścicielami byli wyłącznie czarnoskórzy obywatele Stanów Zjednoczonych. Zatem, jak łatwo się domyślić, wydawali muzykę tworzoną przez czarnoskórych wykonawców, a także chętnie kupowaną i słuchaną przez czarnoskórą publikę. To właśnie w Motown zaczynali Jackson 5, Diana Ross (z Supremes), Steve Wonder czy The Commodores. Nawet jeśli niewiele mówią Wam te nazwiska, z pewnością skojarzycie mnóstwo kawałków z tego zestawu, bo większość tego, co dzieje się przez ostatnie 20 lat z muzyką po prostu już kiedyś było. „Put A Little Love in Your Heart" Davida Ruffina i „What Becomes of the Broken Hearted" jego brata Jimmy'ego to klasyki. Były kaznodzieja MC Hammer (czy jego DJ) przesamplował motyw z „Superfreak" Ricka Jamesa, Faith No More jakiś czas temu zaśpiewali „Easy" The Commodores, z kolei „Papa Was A Rolling Stone" zespłu The Temptations śpiewało ze dwudziestu innych muzyków. I tak dalej, i tym podobne w 25 kawałkach na PlayStation 2 – peestrójka dostaje pięć utworów w bonusie i są to między innymi „I Want You Back" wspomnianego Jackson 5 z małym Michaelem na wokalu, a także Marvina Gaye „Heard it Trought The Grapevine".

Klasycznie dla SingStara nie ma tu żadnych nowych mechanizmów – na PS3 można łączyć się z netem i grzebać w SingStore, by kupić nowe kawałki; starsza siostra pozbawiona jest tej funkcji. Podsumowując – pakiet to zacny, ale mocno oldschoolowy i nie każdemu przypadnie do gustu. Mnie się podobało. ■■ **Gulash**

7.0/10

LIPS: NUMBER ONE HITS

▶ Xbox 360 // Microsoft // 1-2 graczy

Długo Microsoft kazał czekać na nowe Lips. Ja wiem, że Xbox 360 to konsola dla hardcore'owców, ale oni też czasem lubią pośpiewać i powydurniać się na domowych imprezach. Number One Hits na to pozwala; rozbawiło mnie, że podczas zabawy na ekranie pojawia się awatar i zaczyna strzelać różne zabawne pozy, a zadanie gracza polega na tym, żeby naśladować jego ruchy. Bezprzewodowe mikrofony do Lips mają zamontowane żyroskopy, więc gra odczytuje ruchy i przyznaje punkty, jeśli gracz zrobi to, co jego ludek. Nawet bez tego podczas singstarowych imprezek człowiek robi różne głupoty, żeby nie stać przed telewizorem jak kołek, ale to fajna akcja i coś, czego nie ma w grach konkurencji.

No dobrze, bajerki bajerami, ale w takich grach najważniejsze są piosenki. Te dobrano według dziwnego klucza. Niby podtytuł to Number One Hits, ale znam setkę lepszych hiciorów niż te czterdzieści kawałków, które trafiły do Lips. „How You Remind Me", „Pretty Woman", „Karma Chameleon", „Barbie Girl" i „Viva La Vida" Coldplaya – jak widać piosenki wrzucono do gry bez ładu i składu. Są nowości („Just Dance" Lady Gagi), hity z lat osiemdziesiątych, kilka popularnych piosenek z lat dziewięćdziesiątych. Niekoniecznie są to „number one hits", choć pewnie ktoś powie, że to kwestia gustu. Zgoda, ale większość z nich nie daje kopa, nie wyzwala pozytywnej energii podczas śpiewania. Jeśli macie pierwszą część Lips, lepiej zrobicie, jeśli kupicie dodatkowe piosenki online.

Źle rozwiązano menu wyboru piosenek, pojawiają się te, które są dostępne na płycie, a także widać ikonki kawałków z poprzedniej części gry. Chcecie zagrać? Musicie zamienić płyty, a po zaśpiewaniu trzeba ponownie wsadzić do czytnika Number One Hits. Spróbujcie teraz pobawić się przy trzech kawałkach z pierwszego Lips. Proponuję po prostu odpalić tamtą grę, a nie bawić się w ciągłe zmienianie płyt. W SingStarze jest to lepiej rozwiązane. Poza tym, dlaczego nie mogę zgrać piosenek na dysk, żeby nie wachlować płytami? Zmian na lepsze się nie dopatrzyłem, więc polecam zainwestować w DLC. ■■ **Mielu**

6.0/10

GOD OF WAR COLLECTION

NADAL NA TRONIE POMIMO ATAKU MŁODSZYCH I ŁADNIEJSZYCH KONKURENTÓW

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Blupoint Gm.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ja poczekam na europejską kolekcję specjalną, czyli God of War III: Ultimate Trilogy Edition, w skład której wejdzie recenzowana w tym miejscu GoW Collection oraz God of War III i mnóstwo dodatków. Z ciekawości sprawdziłem, jak wyglądają odświeżone przygody Kratosa i muszę przyznać, że jest lepiej niż się spodziewałem. Na plazmie 42" obie gry prezentowały się świetnie. To tylko pokazuje jak doskonale wykonane są to tytuły i po drobnym liftingu wyglądają, jakby należały do tej, a nie poprzedniej generacji. 9/10

Od ukazania się pierwszej części God of War na PlayStation 2 upłynęło już pięć lat, część druga trafiła na rynek w 2007 roku, a tu okazuje się, że nawet przez tak długi czas i pomimo nadejścia kolejnej generacji konsol, Kratos nadal rządzi w gatunku. Odświeżenie jego przygód na PS3, to najlepsza rzecz, jaką mogło zrobić Sony tuż przed wydaniem God of War III, a dzięki pracy ekipy Bluepoint Games, możemy cieszyć oczy grafiką, która po solidnej porcji cyfrowego botoksu, nadal prezentuje się imponująco. Do tego stopnia, że nawet Dante's Inferno może poczuć się nieco zazdrosna, zwłaszcza o God of War II.

DON'T WORRY...

Odpalając pierwszą część odświeżonego God of War obawiałem się, że to już nie będzie to, co kiedyś, ale myliłem się. Po raz kolejny z przyjemnością stoczyłem epicką walkę z trójgłową Hydrą, a potem w nagrodę zabawiłem się z dziewczynami na łóżku w kabinie statku. Ale na tym nie poprzestałem i pomimo tego, że obie przygody Kratosa już raz skończyłem, postanowiłem przejść je powtórnie. I nawet przez chwilę nie poczułem się rozczarowany, Spartiata nadal ma w sobie potężną moc, która nie pozwala oderwać się od jego przygód. A dla kogoś, kto nie miał okazji przeżyć z Kratosem tego, co przygotowali dla niego mściwi bogowie olimpijscy, czeka tu mnóstwo zaskakujących swą brutalnością akcji oraz klasycznych, zręcznościowych wyzwań. Jest to również zabawa w nieco już starym stylu – po śmierci trzeba zaczynać od save-'a lub checkpointu, które nie są jakoś specjalnie gęsto umieszczone. Dodatkowo w obu grach mnóstwo jest zagadek uruchamiających jednocześnie mózg i palce, jak na obecne standardy nawet całkiem wymagających, choć nie tak, jak w Prince of Persia: Sands of Time, czy niedoścignionym pod tym względem ICO (które również, wraz z Shadow of the Colossus, zostanie odnowione w stylu GOW Collection, cieszmy się!). Dodatkowo, obie gry w jednym opakowaniu pozwalają lepiej docenić pracę włożoną w drugą część. Pamięć ludzka jest tak skonstruowana, że upiększa zdarzenia z przeszłości, a tutaj jest możliwość bezpośredniego porównania obu gier i pozwala powiedzieć z całą stanowczością, że God of War II spokojnie obroniłby się w starciu z Heavenly Sword, gdyby tylko wyszedł na PS3 zamiast na PS2.

...SLASH HAPPY

Sednem God of War jest walka przy pomocy broni i czarów, zagadki i elementy platformowe to tylko dodatek. Podstawowym orężem są dwa ostrza na łańcuchach magicznie przymocowane do przedramion Kratosa. Każdy gracz powinien tę broń kojarzyć, bo to jedno z najefektowniejszych w działaniu narzędzi eksterminacji, jakie kiedykolwiek zagościły w grach video. Pozwalają składać efektowne kombosy, wyrzucać przeciwników w powietrze lub ciskać nimi, jak z wielkiej procy i w ogóle są jednym z tych elementów, które definiują God of War. W pierwszej części ich umiejętności były duże, ale w drugiej jeszcze się zwiększyły. Jednak magiczne ostrza to nie wszystko, nie brakuje też innych broni – potężnych mieczy, łuków czy włóczni i młotów, a także czarów – klasycznego rażenia prądem czy piorunami Zeusa, zamieniania przeciwników w kamień, wywoływania trzęsień ziemi i wielu innych. Są też inne magiczne przedmioty – jak choćby trójząb Posejdona, który pozwala Kratosowi oddychać pod wodą, czy pojawiające się w drugiej części takie artefakty, jak amulet pozwalający zwolnić czas czy Złote Runo, dzięki któremu można odbić pociski w przeciwników. Pomysłów nie brakuje, a dzięki temu walka jest złożona i nigdy monotonna – na każdego przeciwnika trzeba znaleźć odpowiednią kombinację najskuteczniejszych ciosów i czarów. Do tego dochodzą oczywiście QTE, które God of War jako pierwszy wprowadził do mainstreamu gier zręcznościowych, a do slasherów w szczególności. Od prostych, polegających tylko na szybkim łomotaniu w jeden przycisk, by zabić pomiot minotaura, przez kręcenie kółek, by urwać łeb córkom Meduzy, aż po dłuższe i bardziej skomplikowane kombinacje podczas walk z mini-bossami i wielkimi szefami.

Wprawdzie zombiaki nie przynależą do greckiej mitologii, ale w God of War są podstawowymi przeciwnikami występującymi w kilku rodzajach. Od leszczy absolutnych po upierdliwych popaprańców. Ale i tak są tylko przygrywką. Potem dochodzą inne

CO TAM SŁYCHAĆ, HADESIE? Kratos podczas swej epickiej przygody trafi także do dziedziny Hadesa i da się we znaki jej rezydentom. Zwłaszcza jeden znajomy kapitan okrętu będzie wyjątkowo niezadowolony ze spotkania z Duchem Sparty.

QTE Wprawdzie pojawiające się na ekranie wielkie symbole wyglądają tak sobie na screenach, ale w akcji kompletnie nie zwraca się uwagi na ich wygląd tylko z radością wykonuje polecenia.

ARES VS. KRATOS Finał jedynki przypomina pojedynek z bossem w dowolnej części Tekkena, ale jest o wiele trudniejszy. Bóg Wojny nie gra czysto. Po tym etapie starcia z Aresem następuje zgrzytanie zębów podczas walki z klonami Kratosa.

RAGE OF THE GODS/TITANS W prawym, dolnym rogu ekranu widać naładowany do pełna pasek „wściekłości". Lepiej zachować go na poważnych przeciwników, bo przez dłuższy czas pozwala bez ograniczeń korzystać z magii, a ciosy są o wiele potężniejsze.

paskudy, jak wspomniane minotaury i gorgony, są też harpie, którym bardzo fajnie wyrywa się skrzydełka, olbrzymie cyklopy, centaury, satyry, cerbery i syreny... Cała mitologiczna menażeria z gabinetu osobliwości do wyrżnięcia na przeróżne i nieodmiennie bardzo bolesne, krwawe i brutalne sposoby. A do tego finałowi przeciwnicy – Ares i Zeus, którzy naprawdę potrafią zaleźć za skórę. Na wyższych poziomach trudności gra potrafi być równie bezlitosna, jak japońskie slashery, ale nawet na normalu nie spodziewajcie się, że przemkniecie przez grę bez wysiłku. Zwłaszcza finał jedynki potrafi sprowadzić na ciemną stronę mocy.

WALORAMI PRODUKCYJNYMI OBIE CZĘŚCI GOD OF WAR SWOBODNIE PRZYNALEŻĄ DO OBECNEJ GENERACJI KONSOL. ŚWIETNA GRAFIKA, TAKAŻ MUZYKA ORAZ GŁOSY AKTORÓW

BAD MOFO

Kratos to niemal klasyczny anty-bohater, który jest tak wredny i niebezpieczny, że aż fajny. Jak Punisher, jak Marv z Sin City, jak Spawn. Zero miałkości i tej „chłopakzsąsiedctwości", jaką charakteryzuje się Spider-Man czy Superman. Nowy rodzaj bohatera na bezpieczne i dostatnie czasy. Twardziel po trupach zdążający do celu, często tak okrutny, że ciężko się z nim w jakikolwiek sposób utożsamiać – nie ratuje wołających o pomoc, zabija niewinnych, by zdobyć trochę życia, czyli zielonych orbów lub żeby pokonać zagadkę wymagającą złożenia ofiary ciałopalnej. Żywi się go boją, a że potrafi wleźć nawet do piekła, także na tamtym świecie nie mogą odetchnąć spokojnie. Potwory się go wprawdzie nie boją, ale umierają pod jego ostrzem, a bogowie drogo płacą za to, że z Kratosem zadarli.

Grając w God of War czuje się tę siłę bohatera i pełną satysfakcję z dokonywanej rzezi, a gra jest już archetypem „zachodniego slashera", w którym wprawdzie walka jest trudna, ale nie aż tak, jak w Devil May Cry czy Ninja Gaiden, za to fabuła jest bardziej dojrzała i o wiele dosadniejsza. Kratos nie robi sobie żartów, jak Dante w DMC, zamiast rzucać cool tekstami, urywa łby i wypruwa flaki z grymasem wściekłości na twarzy. Devil May Cry czy Bayonetta to jest zabawa w zabijanie demonów na rozmaite sposoby, God of War zahacza miejscami o dramat, bo choć Kratos jest stereotypowym, muskularnym i wrednym rzeźnikiem, to wcale nie jest łatwo wymienić podobnych do niego bohaterów gier, a jego historia i motywy są unikalne. Kratos zresztą wpłynął na to, jakimi bohaterami przychodzi nam grać i jakie historie można tworzyć. Ot, choćby w recenzowanym obok Darksiders, czy też w nadchodzącym Dante's Inferno. Przed nim naprawdę nie było takiego bohatera w grze o takim rozgłosie – Książę z Prince of Perisa zhardział w drugiej i trzeciej części swych przygód na PS2, ale nadal był zręcznym szermierzem, a nie wrednym rzeźnikiem. Krwawa była rzeźnia w przygodach BloodRayne, ale z pewnością nie była to gra, która mogłaby się sprzedażą i rozpoznawalnością równać z God of War.

Z PODNIESIONYM CZOŁEM

Wszyscy, którzy grali już w God of War na PS2 i przesiedli się na PS3, powinni rozważyć kupienie Collection z przynajmniej kilku powodów. Po pierwsze – gry wyglądają lepiej niż kiedykolwiek, po drugie – nadal są świetne i miodne, i po trzecie – naprawdę warto zagrać w nie jeszcze raz przed zanurzeniem się w morzu krwi, którą Kratos wytoczy w trzeciej części. Tym, którzy przygodę z konsolami zaczęli od PS3, polecam ją z dwóch ostatnich wymienionych przyczyn, z tym że jeszcze mocniej i jeszcze dobitniej. Naprawdę, walorami produkcyjnymi obie części God of War swobodnie przynależą do obecnej generacji konsol. Świetna grafika, takaż muzyka oraz głosy aktorów i tylko filmiki, które wgniatały w fotel tych parę lat temu, nie zostały podciągnięte do rozdzielczości HD i trochę odstają na niekorzyść. Ale też są świadectwem tego, jak dużą pracę wykonali ludzie z Bluepoint Games przy konwertowaniu obu gier na PS3.

Kratos zapisał się krwawymi zgłoskami w historii gier i obowiązkiem każdego gracza jest zapoznanie się z jego przygodami. Nie każdemu muszą się spodobać, ale też trzeba być chyba po prostu nie lubiącym grać krytykantem, aby powiedzieć, że nie dają radości. ■■

OCENA **9.5/10**

+ JAKOŚĆ KONWERSJI, TO NADAL ŚWIETNY SLASHER, DODATKI
– RENDEROWANE FILMIKI WYGLĄDAJĄ SŁABO

RZEŹNIA OBOWIĄZKOWA

Tylko spokojnie

Oryginalne odsłony God of War na PS2 oceniliśmy wysoko, jak można się spodziewać. Pierwsza część dostała ode mnie 9.8 w 77 numerze NEO+ (czerwiec 2005), a Dwójka pełną 10 w numerze 97 (kwiecień 2007) od Qoory. To oznacza, że poprzeczka dla części trzeciej zawieszona jest niebywale wysoko. Nie wątpię, że jej twórcy staną na wysokości zadania, a na razie widzę jeden tylko problem – rozdzielczość HD bardzo sprzyja grom, w których bohater wypełnia sporą cześć ekranu lub też w ogóle grom z perspektywy pierwszej osoby. Stąd też filmiki z takich gier, jak God of War III czy Dante's Inferno nie prezentują się tak fajnie, jak samo granie w nie i poczucie mocy płynące z rozczłonkowywania przeciwników. Więc nie martwię się na zapas i czekam na to, co przygotują zdolniachy z Sony.

TOTALNA MASAKRA Nie widzę powodów, dla których Dick miałby masakrować przeciwników, ale może ktoś uznał, że brutalne ciche zabójstwa przyciągną uwagę mediów. Darmowa reklama na cały świat, to byłoby coś.

COVER SYSTEM Czasami Dick nie chce się przykleić do osłony, albo nie chce mocniej wychylić się za róg, by przycelować. Korzystałem z niego, bo łatwo zginąć, Marcinko umiera od kilku kulek.

MIAŁ BYĆ KOOP ale zaginął w akcji i Dick Marcinko sam walczy z Koreańczykami. Niech tam pozostanie, a Wy jeśli chcecie zagrać w dobrego koopa, odpalcie Special Opsy w Modern Warfare 2.

ROGUE WARRIOR

NAWET MIDAS WSTYDZIŁBY SIĘ TEGO CRAPA

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Bethesda
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIDO
DESIGN

GULASH: Można obejrzeć tylko dla Mickeya, jeśli ktoś ma ochotę posłuchać profesjonalnie rzucanych anglojęzycznych wiąch; tyle fucków w jednej grze dawno nie przeszło przez moje uszy. Sama gra odrzuca wykonaniem i niedorobami – tym bardziej dziwi fakt, że to nie niskobudżetówka, a gra sprzedawana za pełną cenę. Rebellion znani są z tego, że robią tanio i szybko, ale to jest crap. 3/10

Nie wiem, na co liczyła Bethesda wydając takiego crapa w najgorętszym okresie roku. Na to, że ktoś przypadkiem wrzuci tę grę do koszyka w szale świątecznych zakupów? Niełądnie w ten sposób oszukiwać klientów. Rogue Warrior to crap, jedna z najsłabszych gier tej generacji. Jest tak fatalna, że ciężko byłoby jej konkurować nawet z FPSami z PlayStation 2 i to zarówno pod względem grywalności, jak i oprawy graficznej. Po raz kolejny zacząłem się zastanawiać dlaczego wierzę, że Rebellion po dostarczeniu takiej kupy, jest w stanie wyprodukować kozackiego FPSa z Obcymi i Predatorem w rolach głównych. Ci goście już od dawna nie dostarczyli dobrej gry, wszystko czego się dotkną zamieniają w ciepłą, parującą, brzydko pachnącą substancję.

DICK MU NA IMIĘ

Richard „Dick" Marcinko jest bohaterem gry. Podobno naprawdę istnieje taki żołnierz, lepiej żeby nie zobaczył Rogue Warrior, bo jeszcze postanowi się zemścić na Rebellion i dojdzie do rozlewu krwi. Cyfrowemu Dickowi głosu użyczył Mickey Rourke i nie zdziwiłbym się, gdyby na jego honorarium przeznaczono 80 procent budżetu gry. To jedyny jasny punkt programu, „Zapaśnik" na prawo i lewo rzuca fakami i szitami w najróżniejszych, często zabawnych odmianach. Od razu nabrałem chęci, by zobaczyć go w filmie akcji, jeszcze bardziej czekam na The Expendables.

Akcja toczy się w latach osiemdziesiątych, Marcinko trafia do Korei Północnej wraz z dwoma partnerami, którzy szybko giną w akcji. Bohater postanawia się zemścić, więc ignoruje rozkazy i rzuca się do walki, która jak się okazuje nie trwa długo – te kilka misji można ukończyć w trzy godziny, a przy odrobinie szczęścia nawet szybciej. Jeśli je macie, przeciwnicy nie zauważą Was i zlikwidujecie ich po cichu, co jest znacznie łatwiejsze, a przede wszystkim szybsze niż strzelanie. Bo wiecie, to jest shooter FPP, w którym strzelanie jest najgorszym elementem rozgrywki. Trochę lipa, prawda?

Celowanie sprawia fizyczny ból – tak ciężko jest dokładnie ustawić celownik, a nawet jeśli się uda, to nigdy nie wiadomo, czy kula dosięgnie celu, czy przeleci obok. Gdy chciałem wroga usunąć po cichu z daleka, za pomocą pistoletu z tłumikiem, zamiast jednego strzału w głowę często oddawałem pięć albo więcej, byle mieć pewność, że go trafię. Nie zawsze się udawało i tylko ściągałem na siebie uwagę żołnierzy.

CICHA MASAKRA

Nie chodzi o mój skill, a o zwalone hit-boxy. Nie byłoby tak źle, gdyby dało się szybko zlikwidować nacierającego wroga, ale Dick jest powooolny, nie zdążycie wycelować, a przeciwnik podejdzie i Was zastrzeli. Dlatego wolałem działać po cichu. Koreańczycy są głusi jak pień, można do nich podbiec, gdy stoją odwróceni tyłem i wykonać szybkie, ciche zabójstwo. Bohater jest jak wściekły pies, który zerwał się z łańcucha, masakruje przeciwników choć zupełnie nie ma takiej potrzeby. Kilkukrotne dźgnięcie ofiary nożem w plecy, wbicie ostrza prosto w gardło albo mózg, jest obrzydliwe i głupie. Całe szczęście, grafika jest marna, animacja też nie zachwyca, więc jakoś przeżyłem te nieprzyjemne widoki, ale mimo wszystko, taka brutalność nie była potrzebna. W ogóle ta gra nie była nikomu potrzebna.

NA ŚMIETNIK Z TYM

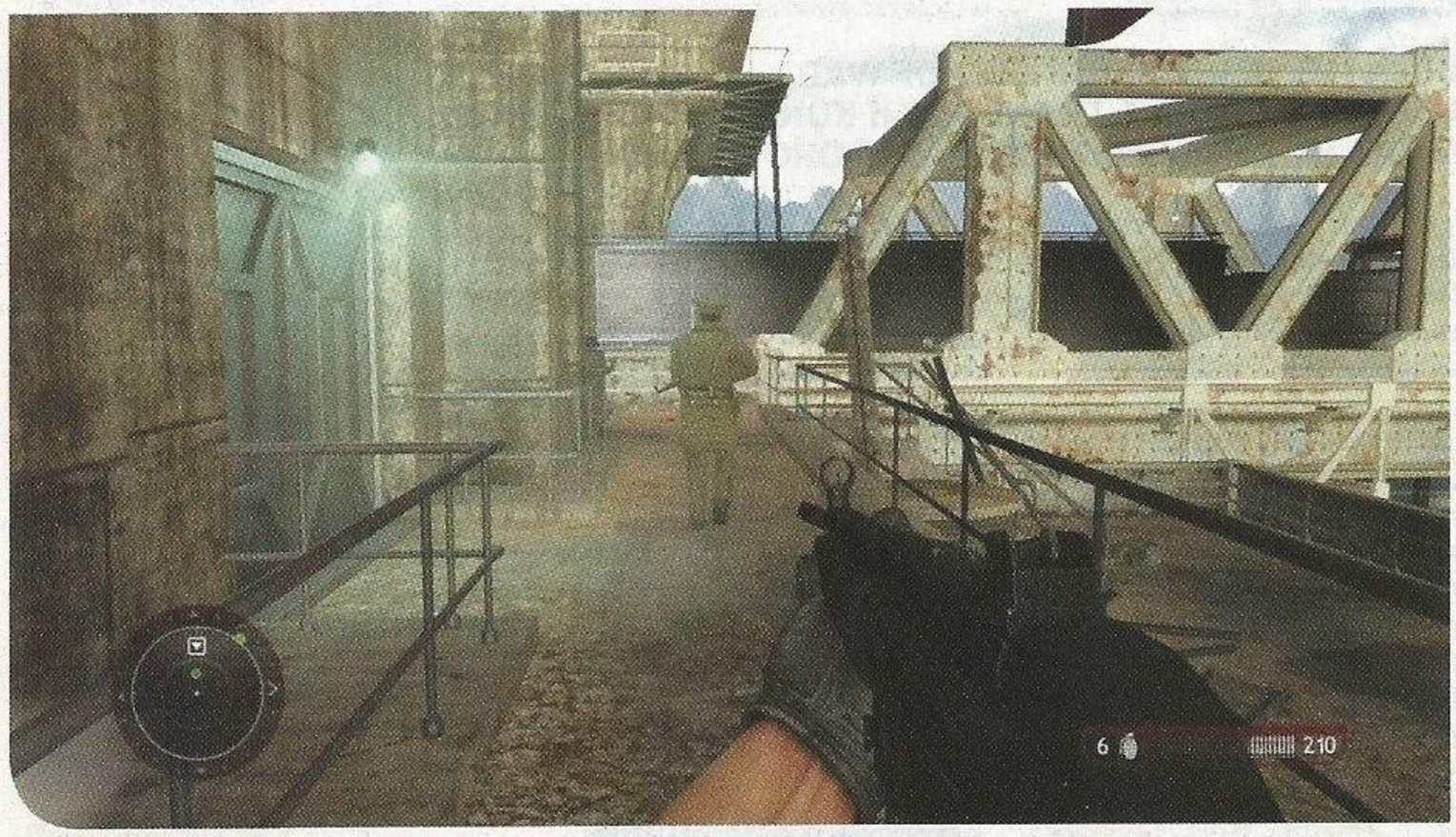
Akcja toczy się w magazynach, albo fabrykach, otoczenie niespecjalnie się zmienia, jakby ktoś poprzestawiał kolejność misji, to nawet bym nie zauważył różnicy. Zadania są w zasadzie identyczne, trzeba dotrzeć do celu, wykraść dokumenty albo podłożyć ładunek i zwiewać przy okazji zabijając kilku skośnookich. Mapy są tak nijakie i tak banalne, że wyglądają jakby projektował je szympans. Przeciwnicy wyskakują znikąd zawsze wtedy, gdy bohater wychodzi na otwartą przestrzeń – aż mi się łza w oku zakręciła, jak zobaczyłem tę starą szkołę game designu. Ta gra się do muzeum nadaje, a nie do sklepów, gdy półki uginają się pod ciężarem hitów.

Być może właśnie dzięki takim szitom Rebellion mogą zrobić Aliens vs. Predator, ale jakoś mnie to nie cieszy, że ktoś wydał kasę na ten szrot, żebym ja mógł dobrze bawić się przy AvP. Nie kupujcie, ostrzeżcie znajomych. Rogue Warrior to padaka erste klasse. ■■

OCENA 2.4/10

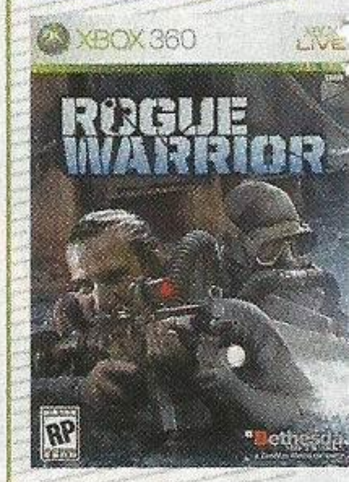
➕ „EAT SHIT, FUCKBAG"
➖ CAŁA GRA JEST DO BANI

NAWET DAMNATION BYŁO LEPSZE



NIE ZAPRASZAM po więcej materiałów na neogo.pl, bo szkoda naszego czasu na przygotowywanie filmu z tej nędznej gry i Waszego, żebyście na to patrzyli. Może kiedyś, jak zrobimy zestawienie największych crapów tej generacji.

Puste serwery



To właśnie zobaczycie próbując grać online w Rogue Warrior. Zdziwieni? Pewnie nie, należało się tego spodziewać, w końcu dopiero co ukazał się Call of Duty: Modern Warfare 2 i wszyscy w to grają, a jeśli nawet nie, to i tak nie będą tracić czasu na crapa, jakim są przygody Dicka Marcinko. Chociaż pewnie wisząc na serwerze niczym sęp czekający, aż będzie mógł dobrać się do ofiary, natraficie wreszcie na jakiegoś jelenia, który kupił tę grę. Pozostaje granie w deathmatchu, co szybko kończy się tak, że wszyscy odkładają broń – bo strzela się koszmarnie – i starają się podbiec do przeciwnika, by zadźgać go nożem. O rozgrywce drużynowej nawet nie warto wspominać, bo i tak nikogo chętnego do zabawy nie znajdziecie. Zabawy? O czym ja mówię, granie w ten chłam jest katorgą. Dobrze wiecie, co zrobić z pieniędzmi. Zaoszczędzić, wydać na lepszą grę.

DARK VOID

ZIMNY KOTLET I ROZGOTOWANE ZIEMNIAKI

txt: GONZO

X360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Airtight
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 15 stycznia
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Pozory jednak nie mylą, Dark Void to przeciętna strzelanka. Tym bardziej dziwi mnie, że do ekipy Airtight (twórcy gry) dołączył niedawno jeden z ojców Portal oraz Narbacular Drop. Nudziło mu się w Valve, czy co? Ja bym ze słabeuszami z Airtight nie chciał pracować. No dobrze, ale w zeszłym miesiącu w zapowiedzi pisałem, że Dark Void nie jest takie złe. Skąd zmiana nastawienia? Cóż, pograłem dłużej. Fabuła jest tak nudna i nieciekawa, że aż żal ją śledzić. Liczyłem na lepsze wykorzystanie jetpacka podczas walk, fajnie zapowiadała się możliwość odlecenia na kilkanaście metrów i zaatakowania wrogów z daleka albo z góry. Ale żeby to miało sens, poziomy musiałyby być ciekawiej zaprojektowane. Poza tym przeciwnicy to osły, więc nawet nie chciało mi się kombinować. Po prostu strzelałem i chowałem się za osłonami. Po kolejnej wtopie Capcomu, z rezerwą podchodzę do Lost Planet 2 i Dead Rising 2. 7/10

Od takiego zestawu bardziej demotywujący jest chyba tylko obiad bezmięsny, wyłącznie porządny stek zawsze potrafi poprawić humor. Inną teorię ma Capcom, który wytrzasnął znikąd ekipę Airtight i zlecił im przygotowanie nowego IP – brakowało jeszcze, żeby Dark Void został wypuszczony na Święta wprost pod walec pewniaków od reszty wydawców. Na szczęście shooter ominął stoły zastawione śniętymi karpiami i uderza teraz, choć do bycia grą kompletną brakuje mu tyle, co greckiej sałatce do miana pełnego posiłku.

VINTAGE W STYLU RETRO

Podobno Brad Pitt jest zainteresowany ekranizacją Dark Void, ale śledząc fabułę zachodziłem w głowę, czy w ogóle wie o co tutaj chodzi. Historię śledzimy z perspektywy Willa i Evy, sympatycznej parki pilotów, która w połowie XX wieku rozbija się samolotem w dżungli. Dość szybko okazuje się, że obca rasa robotów Watchers panuje nad tutejszymi plemionami oczekując służalczej postawy. Jak nietrudno się domyślić, nasz dzielny koleżka szybko kołuje imponujących rozmiarów spluwę i postanawia rozgonić wrogą hałastrę. Przy okazji stając się wymodlonym przez tubylców mesjaszem, ale ani słowa więcej – też nie cierpię spoilerów.

Jak na pretekst do strzelania nie wypada to najgorzej, jednak kiepska gra aktorska, absurdalne motywacje postaci i masa slapstickowych momentów całkowicie łamią klimat. Will jest sympatycznym gościem z usposobieniem Nathana Drake'a, tylko że Dark Void nie robi z tego użytku. Skoro fabuła jest kiepska, to może sytuację ratuje rozgrywka? W końcu gra jest znana głównie dzięki walkom w pionie, które miały zrewolucjonizować nasze podejście do strzelania. Z dużej chmury mały deszcz.

Will błyskawicznie staje się posiadaczem „wintydżowego" jetpacka, który pozwala na loty na krótkie dystanse i unoszenie się nad ziemią. A także fruwanie od jednej półki skalnej do drugiej, przez co tytuł miał nabrać nowego wymiaru. To z pewnością coś nowego, ale nie zmienia w żadnym stopniu sposobu gry, a kamera czasem potrafi się pogubić, co dodatkowo podaję w wątpliwość sens wprowadzania nowości na siłę. Miejsca do zaczepienia się podejrzanie, ułożone są w jedyną właściwą ścieżkę, a wrogowie oczywiście tylko czekają, żeby sobie pouzywać ze swoich blasterów. Nieźle za to wypadają momenty, kiedy możemy bez strachu wskoczyć w supergłęboki tunel, spadać kilkanaście sekund i dopiero tuż nad ziemią załączyć odrzutowy plecaczek. Później dochodzi pełnowymiarowe latanie, choć brak możliwości sterowania kamerą sprawia, że często trzeba lawirować na czuja i liczyć, że uda się przypadkiem trafić zwinne roboty.

EARLY CUTS Dark Void wygląda porządnie, w kilku miejscach pięknie, ale nie przestaną mnie zadziwiać gry, które robią mniejsze wrażenie niż pokaz silnika, na którym chodzą. Pierwsze filmiki z Unreal Engine 3 bardziej zapadają w pamięć niż gra od Airtight.

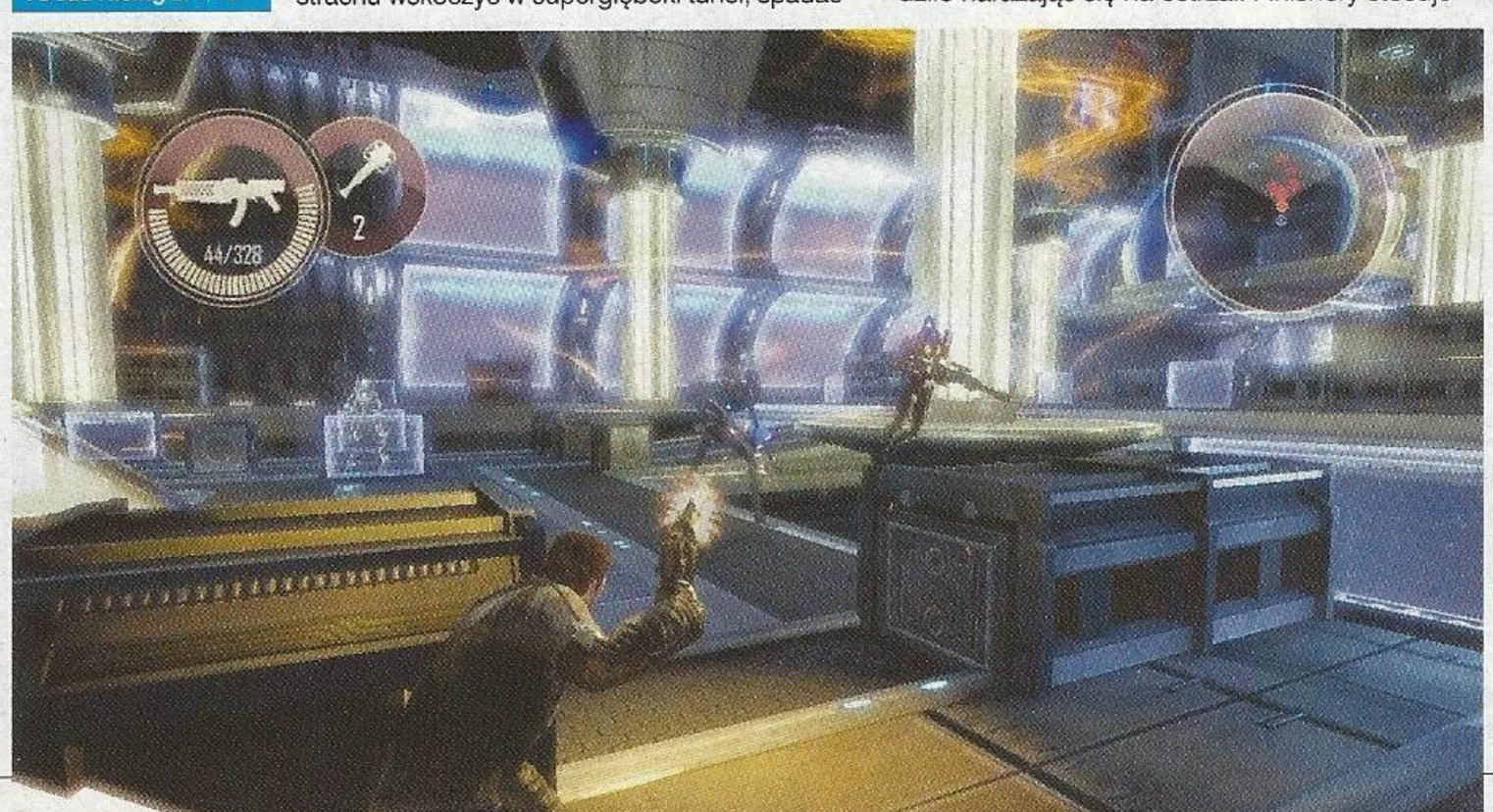
NIE ZOSTAWIAJ MNIE, KRATOSIE! Aktor dubbingujący Willa brzmi podobnie, jak Nolan North z Uncharted; krnąbrnie, zadziornie i na luzie. W polskiej wersji i tak na pewno zastąpiłby go niezatapialny Jarosław Boberek.

OGIEŃ Z DU... ŻEJ LUFY

Nie natknąłem się na zagadki, solą zabawy w Dark Void są pojedynki z nagimi terminatorami, których design może się podobać dopiero w przypadku większych szefów. Szeregowcy nie wzbudzają żadnych emocji, są głupi, tępi i głusi, a do tego giną od pojedynczego gonga w maskę. Will jednak szybko nasiąka ołowiem, gdy wrogów jest kilkunastu, trzeba korzystać z hojnie rozmieszczonych osłon...

Trudno powstrzymać ziewanie przy czytaniu o kolejnej strzelaninie z cover systemem, w dodatku tym razem orżniętym z kilku praktycznych funkcji. Nie można przeskoczyć nad osłoną i pognać do wrogów, a postać czasem „przykleja" się nie do tej krawędzi, o którą nam chodziło narażając się na ostrzał. Finishery stosuje się często, bo są zabójczo efektywne i szkoda, że przygotowano jedynie parę ich animacji. Przestrzeliwanie cybertułowia jest okej, ale ile razy można je oglądać? Poza tym roboposoka jest odblaskowo niebieska, a nie jaskrawoczerwona. Wymiany ognia i krycie udało się wykonać solidnie, ale to wątpliwy sukces – bronie nie mają odpowiedniego kopa, a kolejny karabin (tym razem o odważnej nazwie Liberator) nie jest moim szczytem marzeń, kiedy siadam do nowej strzelaniny. Niewiele lepiej prezentują się blastery odebrane poległym terminatorom, choć kciuk w górę za urozmaicenie arsenału.

Wspomniałem o lataniu, autorzy przygotowali spore fragmenty gry dla fruwającego Willa, tylko czemu każde spotkanie z przeszkodą kończy się niemal śmiercią bohatera? W mniejszych pomieszczeniach, albo zaraz po starcie, ciężko jest lawirować i niejednokrotnie przez to niedopatrzenie musiałem cofać się do checkpointa. Capcom wydał drugą (po Bionic Commando) grę stworzoną przez gaijinów dla gaijinów, a obie łączy zadziwiająco dużo. Wyglądają nienajgorzej i mają elementy wyróżniające je z tłumu, więc teoretycznie powinny zaspokoić wszystkich graczy. Niestety, mają też sporo irytujących błędów i nawet świetna ścieżka dźwiękowa w Dark Void – autorstwa Beara McCreary'ego, kompozytora muzyki do serialu „Battlestar Galactica" – nie winduje tej gry na wyższą półkę. ■■



OCENA 6.5/10

+ SKÓRZANA KURTKA BOHATERA, STWORZONY ŚWIAT
– ABSURDY W FABULE, LUKI W KODZIE

LATAM, STRZELAM – PEŁNY SERWIS

Fun never starts

Na pewno nie można powiedzieć, że od Dark Void wieje nudą. Wręcz przeciwnie, nagromadzenie wszelkiego rodzaju napędzaczy adrenaliny powoduje ich automatyczne osłabienie. Ile razy można oglądać łapanie kogoś znad przepaści w ostatniej chwili? Bawiło mnie to, kiedy wyobrażałem sobie Brada Pitta w śmiesznym plecaczku zasuwającego od jednego absurdu do drugiego... Z drugiej strony, ewentualny film będzie miał tę zaletę, że główny bohater nie nauczy się stać w powietrzu, a tajemnicze wiatry nie przypomną mu o ograniczeniach terenu. Szkoda zmarnowanego potencjału, wystarczyło odrobinę dłużej podłubać nad kodem gry...

JAMES CAMERON'S AVATAR

LUDZKOŚĆ ZNOWU OTWORZYŁA PUSZKĘ PANDORY

txt: KAXI

X360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: Różnice pomiędzy rasami powinny być większe, zdziwiło mnie, że grając człowiekiem mogłem stać się niewidzialnym – myślałem, że tylko Na'vi to potrafią. Nie podoba mi się sposób poprowadzenia fabuły. Wydarzenia następują zbyt szybko, wątki są spłycone. Niezła strzelanka, ale nie pierwszoligowa. 7/10

To może być największy kasowy sukces tegorocznego okresu przedświątecznego. Do kin wchodzi (kiedy to czytacie, już wszedł) długo oczekiwany film jednego z największych żyjących reżyserów, wsparty przy tym potężną kampanią reklamową. Ale wcześniej na półki sklepowe trafiła gra na licencji. Nie jest ona zwyczajowym streszczeniem wydarzeń ukazanych na srebrnym ekranie, ale ich prequelem, wstępem przygotowującym grunt dla kinowych wrażeń. Genialny pomysł, właśnie tak powinna wyglądać współpraca obu branż. Niestety, Avatar nie zostanie najlepszą grą końcówki bieżącego roku z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, ukazało się Modern Warfare 2. A po drugie – Ubisoft nie sprostał zadaniu i przygotował produkt zaledwie dobry.

GDZIE JESTEM, KIM JESTEM

Podobnie jak ma to uczynić film, gra przenosi nas na tętniący życiem księżyc Pandora. Akcja ma miejsce jednak nieco wcześniej niż w dziele Camerona, ukazując początki relacji między ludźmi a rdzennymi mieszkańcami, zwanymi Na'vi. Tym razem to my przybywamy na obcą planetę i to my jesteśmy wyżej rozwiniętą cywilizacją, więc choćby z tego powodu spodziewałem się wciągającej fabuły.

Rzeczywistość okazała się niestety nieco mniej kolorowa. Mimo bogactwa wykreowanego świata i fascynującej kultury Na'vi (o czym można poczytać w załączonej encyklopedii), historia jest nudna, a do tego nieudolnie opowiedziana. Dialogi są zdawkowe, postacie bez charakteru, a scenkom nie brakuje niczego poza rozmachem. Pole do popisu było tu olbrzymie, a tak – olbrzymi jest tylko zawód.

Gracz wchodzi w skórę jednego z kilku bohaterów dostępnych przed rozpoczęciem zabawy, jednak różnią się oni jedynie płcią i kolorem skóry, wybór nie ma więc znaczącego przełożenia na rozgrywkę. Już w pierwszej godzinie swego pobytu na Pandorze protagonista przejmuje ciało avatara – sztucznie wyhodowanego przedstawiciela Na'vi. Rdzenni mieszkańcy globu mają wiele zalet, takich jak trzy metry wzrostu czy nieprawdopodobna zwinność, ale przede wszystkim potrafią obcować atmosferą Pandory, co dla ludzi jest niestety niemożliwe. Hodujemy więc avatary, by sprawniej poruszać się w obcym świecie. Akcja nabiera tempa, kiedy bohater odkrywa, że jeden z avatarów przyłączył się do Na'vi. W tym momencie gracz staje przed brzemiennym w skutki wyborem: może wykonać rozkaz i zabić zdrajcę lub też się do niego przyłączyć. Od obranej ścieżki zależy, czy resztę przygody gracz spędzi jako człowiek czy też niebieskoskóry obcy (choć w sumie to my tam jesteśmy obcy). Gra automatycznie zapisuje stan gry tuż przed dokonaniem wyboru, więc nie ma problemu, by na przemian bawić się oboma wątkami.

INACZEJ, ALE TAK SAMO

Obrana ścieżka ma olbrzymie przełożenie na przebieg zabawy. Właściwie można rzec, że Avatar to dwie gry w jednej. Grając jako człowiek, gracz ma do dyspozycji pokaźny wachlarz broni palnej – kilkadziesiąt typów shotgunów, miotaczy ognia, karabinów i dział czeka na odkrycie. W sumie więc wygląda to jak klasyczna strzelanina z perspektywy trzeciej osoby, z okazjonalnymi przerywnikami w postaci przejażdżki terenówką, pilotowania samolotu czy obsługi działka stacjonarnego. Na'vi nie mają do dyspozycji aż tak zaawansowanych środków niesienia pokoju i zadowalają się mieczami, buławami czy łukiem. Nadrabiają jednak tym, że są więksi, szybsi, silniejsi. Wybór tej ścieżki oznacza nie tylko częstsze walki na krótkim dystansie, ale również ciut więcej eksploracji i elementów platformowych. Zupełnie odmienne arsenały obu nacji naprawdę robią różnicę, dlatego dziwi, że nie pokuszono się o ten sam zabieg przy okazji „mocy specjalnych". Wprawdzie noszą one inne nazwy, ale efekty mają niemal identyczne: zwiększona wytrzymałość, czasowa niewidzialność i tak dalej. Same w sobie są spoko, ale boli, że autorom starczyło inwencji na tylko jeden zestaw.

NA PIERWSZY RZUT OKA MOŻNA AVATARA POMYLIĆ Z GRĄ TYPU SANDBOX. ŚWIAT GRY JEST OTWARTY, CHOĆ W NIECO INNY SPOSÓB, NIŻ W ARCHETYPICZNYM GTA

NATURA Miłym szczegółem jest różne zachowanie się lokalnej fauny i flory zależnie od wybranej strony konfliktu. Ludzie są na Pandorze obcy, tak więc zwierzęta i mięsożerne rośliny są wobec nich dużo bardziej agresywnie nastawione.

KUPA W PIASKU

Na pierwszy rzut oka można Avatara pomylić z grą typu sandbox. Świat gry jest otwarty, choć w nieco inny sposób, niż w archetypicznym GTA. Są odrębne lokacje, wybierane z mapy, ale każda z nich jest tak olbrzymia, że wypada tylko pokłonić się przed silnikiem gry. Fakt, niektóre z nich bywają nieco korytkowe, ze ściśle wytyczoną trasą, ale nie mam zamiaru na to narzekać, gdyż po pierwsze – dodaje to różnorodności, a po drugie – zazwyczaj nadrabiają rozbudowaniem wzwyż, że tak to ujmę. Jako, że Pandora to kraina potężnych drzew oraz dryfujących w powietrzu skalnych

WIDOKI Summa summarum gra jest piękna, ale to nie znaczy, że idealna. Część animacji wygląda dość sztywno, czasem też coś się dorysuje lub zachrupie. Szkoda też, że na twarzach bohaterów nie widać żadnych emocji – zresztą w głosach ich również nie słuchać.

LEVELOWANIE Zarówno za misje poboczne, jak i te obowiązkowe, gracz zdobywa punkty doświadczenia, które z kolei dają dostęp do nowych broni, zbroi i mocy. Niestety, gra półautomatycznie dobiera najmocniejszy ekwipunek, więc gracz tak naprawdę nie ma powodu, by do niego zaglądać.

wysp, świat rozciąga się nie tylko w poziomie, ale też pionie. Skala robi naprawdę niezapomniane wrażenie, zwłaszcza kiedy gra pozwala na grzbiecie latającego stwora, bądź w kokpicie samolotu przemierzyć niezły kawałek planety. Widoki w dole zapierają dech.

Wracając do rozgrywki, pomimo wielkiego świata, Avatar nie jest klonem GTA. Wprawdzie gracz ma sporo swobody w eksploracji, ale większość pobocznych zadań polega jedynie na znalezieniu lub też rozwaleniu rozsianych po terenie obiektów. Właściwa akcja ma miejsce jedynie w głównym wątku, gdzie misje bohaterowi zlecają osoby trzecie. Brzmi to trochę jak możliwość wyboru, od kogo chce się przyjąć zadanie, ale tylko brzmi.

W rzeczywistości zabawa jest całkowicie liniowa, biega się od jednego gościa do następnego po wytyczne. Jest to ganianie bez sensu, ponieważ rozmowy zawierają jedynie informację, gdzie udać się następnie i równie dobrze mogłaby o tym informować sama mapa. Poza tym, takie rozwiązanie sztucznie wydłuża zabawę i niemiłosiernie wkurza – nierzadko osoba, do której należy się udać, znajduje się na jednym końcu planszy (nie wiadomo co tam robi, poza staniem i czekaniem) i wysyła gracza na jej drugi koniec. Choć protagonista szybko staję się ważną osobistością w świecie gry, do samego końca traktowany jest jak zwykły przynieś-podaj-pozamiataj.

PRZESADA

Poza monstrualnym backtrackingiem, Avatarowi szkodzi również znikoma różnorodność misji. Korzystanie ze środków transportu wprowadza nieco świeżości, ale pomijając te momenty, generalnie chodzi ciągle o to samo. Bez względu na to, jaka jest motywacja misji, należy dobiec do wskazanego miejsca i rozwalić wszystko w zasięgu wzroku.

System walki jest w porządku, dzięki bogatemu arsenałowi i mocom specjalnym każdy może wypracować swój własny styl eksterminacji, no ale po kilku godzinach ma się już trochę dość. Zwłaszcza, że nie jest idealny i od czasu do czasu potrafi sfrustrować.

Avatar zapewni Wam kilkanaście godzin zabawy wśród pięknych okoliczności przyrody (więcej jeśli postanowicie powalczyć również przez Xbox Live), ale nie dorósł do oczekiwań. Mimo szumnych zapowiedzi, rozgrywka jest zaledwie fajna, a przy tym mamy do czynienia z licencją filmową, w której za grosz kinowego rozmachu. Mam nadzieję, że film Cameronowi wyszedł lepiej, zwłaszcza jeśli chodzi o fabułę. ■■

OCENA 7.3/10

+ PRZEPIĘKNY ŚWIAT GRY, DWIE ŚCIEŻKI DO WYBORU, TAKTYCZNA MINI-GRA

– MONOTONNE MISJE, WĄTŁA FABUŁA, NIECO NIEDOPRACOWANA

POTENCJAŁ BYŁ DUŻO WIĘKSZY

TAKTYCZNIE

Jednym z ciekawszym elementów Avatara jest całkowicie nieobowiązkowa mini-gierka, nazwana Conquest, do której gracz ma dostęp w kilkudziesięciu miejscach na powierzchni Pandory. Przypomina ona nieco planszówkę „Ryzyko". Księżyc podzielony jest na obszary, o dominację nad którymi walczą ludzie oraz Na'vi. Podczas tury gracz może kupić jednostki, przemieścić je, postawić budowle defensywne lub też zaatakować przeciwnika. Celem jest naturalnie podbicie całego globu. Zasady nie są specjalnie rozbudowane i nie trzeba być wielkim strategiem, by dać sobie radę. Interesujące jest powiązanie tego dodatku z samą przygodą. Otóż za walutę w mini-gierce robią punkty doświadczenia zdobyte we właściwej grze, a udane podboje owocują perkami (silniejszy atak, większy zasięg łuku) dla bohatera. Bardzo fajny pomysł, motywujący do zagłębienia się w ten dodatek.

PREFERENCJE

Osobiście wolałem grać jako przedstawiciel Na'vi, zwłaszcza od momentu, kiedy odkryłem, że przy korzystaniu łuku da się biegać z naciągniętą cięciwą. To był mój żywioł, poruszałem się szybko, przystawiając tylko na chwilę, by przymierzyć, puścić cięciwę i zdjąć wroga jedną strzałą.

SHERLOCK HOLMES VS JACK THE RIPPER

ELEMENTARNE, DROGI JEŁOPIE!

txt: DrMax

XBOX 360

- Wydawca: Focus Home
- Producent: Frogwares
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Niedawno zacząłem oglądać angielski serial „Przygody Sherlocka Holmesa" bodaj z wczesnych lat 80. i bawię się przy nim nieźle, a Studium w Szkarłacie to jedna z moich ulubionych książek lat młodzieńczych. Krótko mówiąc – uwielbiam Holmesa i jestem niezwykle ciekaw, jak pokaże go Guy Richie, w nadchodzącym filmie. Ta gra to typowa pecetowa przygodówka skonwertowana na konsole – powolna i nie dostosowana do joypada. Dla fanów zagadek kryminalnych i holmesowego kilmatu, tylko miejcie na uwadze, że „walory produkcyjne" ma drugoligowe, a na PC w markecie można ją kupić za... 29 zeta. 6/10

Flegmatyczny detektyw w głupawej czapeczce zdaje się przeżywać obecnymi czasy mini-renesans. Wystarczy wspomnieć choćby o nadchodzącej wielkimi krokami premierze filmu Guya Ritchiego, w którym w postać Holmesa wcielił się Robert „mam na to receptę" Downey Jr. Być może dlatego niezależna firemka Frogwares postanowiła zaatakować konwersją (ciężkie westchnienie) ponad półrocznej (przewracanie oczami) przygodówki z PC (uniesienie brwi).

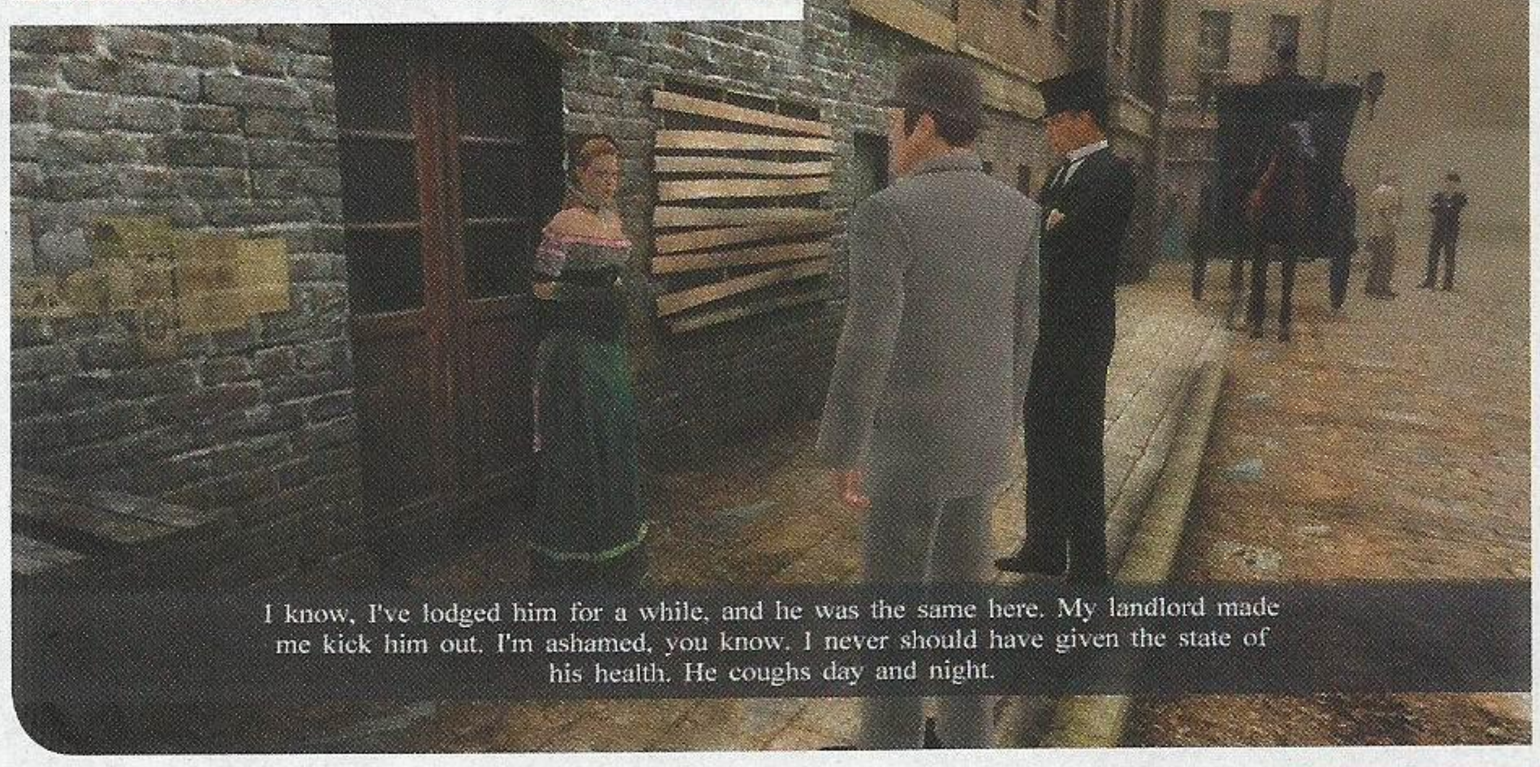
CIEMNA STRONA LONDYNU

Pierwsze odpalenie gry nie nastraja zbyt optymistycznie. Londyn końca XIX wieku nie był zapewne najładniejszym miejscem na świecie, ale dotychczas nie zdawałem sobie sprawy do jakiego stopnia. Obrzydliwe, pokryte jednolitą breją budynki okalające na wpół opustoszałe ulice, po których przechadzają się obdarzeni martwym wzrokiem, szpetni przechodnie...

Grafika, jeśli ktoś jeszcze nie zorientował się, że do tego elementu piję, jest dość paskudna. Mdłe tekstury w połączeniu z prostymi obiektami, sztywną animacją i kapryśną detekcją kolizji – wszystko wprost krzyczy: „Głodowy budżet". Z dźwiękiem nie jest zresztą dużo lepiej. Muzyki prawie nie słychać, zaś dubbing waha się od ledwo znośnego do ordynarnej chałtury. Sam Sherlock brzmi jak robotyczna wersja Stewiego z Family Guya, a swoje kwestie duka z kartki bez przekonania. Reszta obsady najwyraźniej nie chciała zrobić mu przykrości i też odegrała swoje na „odwal się", byle zdążyć na popołudniową herbatkę.

Należy jednak pamiętać, że piękna oprawa nie jest dla przygodówki elementem równie istotnym, co wciągający scenariusz oraz przemyślane zagadki. W pierwszej kolejności skupmy się na tym pierwszym. Na uznanie zasługuje sam pomysł konfrontacji najsłynniejszego detektywa w historii z pierwszym bodaj w dziejach seryjnym zabójcą. Szkoda tylko, że sucho poprowadzona historyjka nie oddaje mu sprawiedliwości, a dialogi są zaledwie poprawne. Od postaci wieje sztampą na milę morską. Holmes jest wymoczkowatym anemikiem, a Watson jego uległym popychadłem, spełniającym każde zachcianki przemądrzałego kolegi i robiącym „oooo!" po każdym przebłysku jego geniuszu. Po pewnym czasie zacząłem węszyć w tym jakiś popaprany związek typu „dominator/niewolnik" (zwłaszcza kiedy do jednej z inscenizacji zbrodni Holmes zaczął robić Watsona na bóstwo), ale po pewnym czasie zorientowałem się, że to tylko mój chory umysł próbuje zająć sobie czas wątpliwej głębi przemyśleniami. No dobra, to ustaliliśmy już, że ani tego Sherlocka oglądać, ani słuchać. Jak się zatem w dziada gra?

JAK PO SZNURKU Historia przedstawiona w grze jest w stu procentach liniowa – po jednym przejściu odłoży ją na półkę największy maniak. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby scenariusz był naprawdę wciągający, czy trzymający w napięciu. A nie jest.



SYNDROM BETHESDY Pomimo, że gra zdaje się traktować tpp jako domyślną perspektywę, lepiej od razu przełączyć się na widok z oczu postaci. Chyba że ktoś koniecznie ma ochotę pooglądać obracającego się z gracją manekina Watsona i obijającego się niczym bums z zaburzeniami błędnika Holmesa.

ON I TE JEGO GIERKI

Z początku i ten aspekt może zniechęcić. W zeszłym miesiącu, pisząc o Pile, wspomniałem z ulgą, że autorzy nie cofnęli się w rozwoju do przeprogramowanych, statycznych rzutów kamery. Twórcom Sherlocka zabrakło niestety tej odrobiny oleju w głowach, przez co pierwsze minuty gry spędziłem szorując facjatą legendarnego detektywa po londyńskich murach. Kamera jest naprawdę dezorientująca, nie pomaga też fakt, że wszystkie uliczki wyglądają podobnie. Na szczęście w każdej chwili przełączyć można się na widok pierwszoosobowy, co wszystkim serdecznie radzę. Po kilku chwilach biegania z miejsca na miejsce i wypełniania bardziej lub (głównie) mniej sensownych poleceń mieszkańców miasta, dochodzimy w końcu do najlepszego, co gra ma do zaoferowania, czyli momentów wytężania mózgownicy. O ile spotykane często-gęsto układanki w rodzaju otwierania zamków szyfrowych czy klejenia podartych dokumentów są bardziej żmudne, niż wyzywające, o tyle sceny, w których gra pozwala pobawić się w śledczego, są naprawdę niezłe. Oględziny miejsc zbrodni, odtwarzanie przebiegu wydarzeń czy też słynne holmesowskie dedukcje – to bez wątpienia najjaśniejsze punkty programu i bodaj jedyne chwile, kiedy można poczuć się jak prawdziwy detektyw. Szkoda, że nie pojawiają się aż tak znowu często. Większość czasu spędza się na bieganiu w tę i we w tę (na szczęście z pomocą przychodzi w miarę wygodna mapa), prowadzeniu niespecjalnie fascynujących rozmów i rozwiązywaniu nie zawsze udanych zagadek logicznych. Nie ukrywam, że w pewnym momencie zabawa nawet mnie wciągnęła, szybko jednak zdałem sobie sprawę, że gram głównie po to, by dotrzeć do kolejnej sceny zabójstwa i związanego z nią główkowania.

HERLOK SZOLMS

Trudno polecić tę grę. Nie jest ani specjalnie ładna, ani dogłębnie przemyślana. Owszem, zdarzają się jej przebłyski geniuszu, ale toną w powodzi miernoty. Na pocieszenie pozostaje dodać, że konwersja nie wypadła najgorzej – wszystko chodzi płynnie (choć przy takim poziomie grafiki to nie sztuka), szybko się dogrywa, a padem steruje się nienajgorzej. Nie zmienia to faktu, że produktem zainteresują się wyłącznie najtwardsi fani postaci i wielbiciele łamigłówek – oni mogą dać grze szansę. Tylko, broń Boże, nie za pełną cenę. ■■

OCENA **5.0**/10

+ MOMENTY ZABAWY W DETEKTYWA – ZBYT RZADKIE!
– NIE BRZMI, NIE WYGLĄDA, NA DŁUŻSZĄ METĘ NUŻY

MORIARTY MACZAŁ W TYM PALCE

Nemesis Artura

Mało kto zdaje sobie sprawę, że autor powieści i opowiadań z Sherlockiem Holmesem – Sir Arthur Conan Doyle – stworzonej przez siebie postaci genialnego detektywa zwyczajnie nie cierpiał. Wykreował go na potrzebę pisanych dla szybkiego zarobku opowiadanek, publikowanych głównie w legendarnym magazynie „Strand". Zresztą, postać trudno uznać za szczególnie oryginalną – niektórzy otwarcie zarzucają Conan Doyle'owi zerżnięcie jej z innego literackiego detektywa, stworzonego przez Edgara Allana Poe C. Auguste Dupina. Tym niemniej, to właśnie Sherlock trafił w swój czas i stał się ikoną kultury popularnej, ku utrapieniu jego twórcy, użalającego się, że postać zżera mu czas, który mógłby spędzić na pisaniu opasłych powieści historycznych.

A BOY AND HIS BLOB

DAWNO TEMU NA KONSOLI...

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Majesco
- Producent: WayForward
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: Chłopiec i jego Glut to naprawdę przesympatyczna platformówka z uroczą, subtelną grafiką w stylu filmów Hayao Miyazakiego, czyli na przykład „Księżniczki Mononoke" i „Spirited Away". Polecam każdemu fanowi staroszkolnych klimatów oraz jako prezent dla najmłodszych, ale już obłatanych w temacie graczy, bo mnóstwo tu elementów zręcznościowych oraz dużo kombinowania z formami Gluta, który – oprócz tego, że jest słodką przytulanką – może zmieniać się na przykład w armatę, by wystrzelić chłopca nad rozpadliną. Fajna sprawa, fajnie się gra. Warto. 8/10

Ukazała się platformówka o identycznym tytule. A konsolą tą był NES. Dobre dwadzieścia lat później ktoś wpadł na pomysł, by grę odświeżyć i wydać na praprawnuku wspomnianego systemu. Mam tylko nadzieję, że wydawca nie miał zamiaru zagrać na sentymentach, ponieważ nie przypominam sobie, by „Chłopiec i jego Kulka" kiedykolwiek został wymieniony jako klasyk z tamtych czasów. Zresztą nie podejrzewam, by ktokolwiek z Was miał z tamtym tytułem kontakt. Ale to właściwie lepiej, ponieważ dzięki temu produkt WayForward wyda się Wam bardziej oryginalny niż jest w rzeczywistości.

DZIECKO I KOSMITA

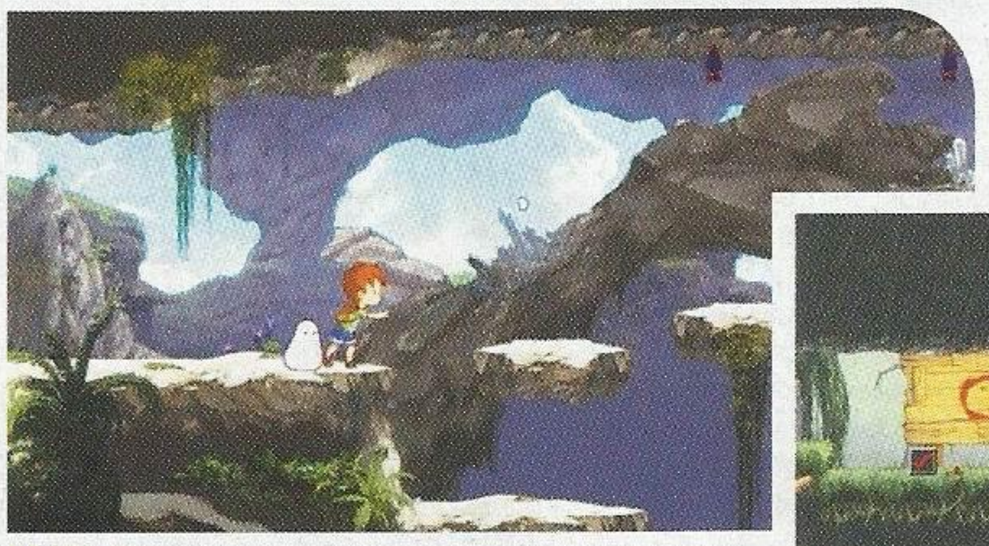
Choć grę otwiera przyjemne, ręcznie rysowane intro, jest to tylko jednorazowy przypadek, a sama przygoda okazuje się wybitnie uboga w historię. Tytułowy Blob rozbija się na Ziemi i z pomocą chłopca o wyglądzie kubusiopuchatkowego Krzysia stara się powrócić na rodzinną planetę, by pokonać panoszącego się tam złego imperatora. Szkoda, że autorzy nie spróbowali nieco popracować nad tym elementem, ponieważ para głównych bohaterach to wdzięczny temat na jakiś wyciskacz łez. Słodyczą dorównują grom Nintendo, pomyślano nawet o przycisku przytulania się do Bloba.

Choć do tej pory pisałem głównie o przyjacielskim przybyszu z gwiazd, to Krzyś (umówmy się, że tak ma na imię) jest protagonistą – przynajmniej w tym sensie, że to nim steruje gracz. Jak na gwiazdę platformera, chłopak ma bardzo ograniczony wachlarz ruchów. Generalnie potrafi podskoczyć na jakieś dwadzieścia centymetrów i to już prawie wszystko. Drugą umiejętnością Krzysia, kluczową dla rozgrywki, jest rzucanie różnokolorowymi fasolkami. Niby nic, ale okazuje się, że po ich zjedzeniu Blob potrafi zmieniać kształt. Każda fasolka odpowiada jednej formie, jaką może przyjąć obły przyjaciel. W sumie jest ich piętnaście, choć na konkretnej planszy można skorzystać z maksymalnie ośmiu odgórnie narzuconych przez konsolę. Wierzcie mi jednak, że to liczba najzupełniej wystarczająca. Jest to zasługa genialnych projektów poziomów i występujących na nich zagadek. Przykładowo, Bloba można zamienić w kowadło i zsunąć go ze skarpy na głowę przeciwnika. Ale równie dobrze nadaje się na stopień, po którym można wskoczyć na wyżej położoną platformę. To jeden z najprostszych przykładów, kombinatoryki jest oczywiście o wiele więcej wraz z powiększającym się „ekwipunkiem". W sumie A Boy and his Blob w równym stopniu stawia na zagadki (której formy Bloba użyć?), co na zręcznościowe skakanie po platformach.

ŚMIERCIONOŚNY KRZYŚ

Jest też trzecia składowa zabawy – walki z bossami. Niby nic niespotykanego w gatunku, ale sprawa wygląda nieco inaczej, gdy weźmie się pod uwagę, że bohater jest właściwie bezbronny. W trakcie walk Krzyś dalej ma do dyspozycji jedynie zmiennokształtnego Bloba, którego formy służą przede wszystkim do pokonywania przeszkód terenowych. Trzeba więc przeżyć jak najdłużej i w międzyczasie rozkminić, jak wykorzystać dostępne środki do zrobienia przeciwnikowi krzywdy.

BAZA WYPADOWA Każdy ze światów charakteryzuje się innym „hubem", czyli miejscem, z którego Krzyś wyrusza przemierzać kolejne plansze. Na początku jest to domek na drzewie, później mieszkanie Krzysia w mieście, i tak dalej.



MÓŻDŻEK Blob nie jest najinteligentniejszym kompanem i czasami zajmie mu trochę czasu dotarcie do miejsca, gdzie stoi Krzyś. Dobrze wtedy rzucić mu niebieską fasolkę, która zamieni go w balonik.

BRAK WYBORU Autorzy zdecydowali, że najwygodniej sterować będzie się zestawem wiilot plus grucha i nie pozostawili graczom żadnej alternatywy. To dość dziwna decyzja, biorąc pod uwagę, że gra nie korzysta z żadnej z unikalnych funkcji tych kontrolerów. Szkoda, celowanie pointerem przy rzucaniu fasolkami miałoby sens.

Bossowie znajdują się na końcu każdego z czterech światów, na które składa się po dziesięć plansz. Łatwo więc policzyć, że poziomów jest dokładnie czterdzieści. Dużo to, czy mało? Z początku jeden level zajmuje góra pięć minut, ale z czasem robi się coraz trudniej i zarazem dłużej. Dochodzą do tego skarby poukrywane na planszach – zebranie wszystkich trzech daje dostęp do ukrytego poziomu. Podwaja to liczbę leveli, ale nie wydłuża dwukrotnie zabawy. Bonusowe misje zazwyczaj kręcą się wokół jednej, konkretnej formy Bloba i ich ukończenie zajmuje dwie, trzy minutki. W nagrodę gracz uzyskuje dostęp do szkiców i innych materiałów z produkcji gry. W sumie więc jest co robić, choć nie nazwałbym Bloba najbardziej napakowaną zawartością grą. Warto też wziąć pod uwagę, że nie ma tu innych trybów poza głównym, zabrakło nawet multiplayera. Na jakąś niesłychaną różnorodność doznań nie ma co w takiej sytuacji liczyć.

A Boy and his Blob to bez wątpienia dobra gra, solidnie wykonana i długa, ale także bardzo niszowa. Oferuje atmosferę platformówek z przełomu lat 90., okraszoną oprawą godną współczesnej gry. To spokojna zabawka, przy której można nieco pokombinować i powspominać dawne czasy, o ile ktoś jest na tyle stary, by mieć co wspominać. Dlatego też nie wróżę Blobowi oszałamiającego sukcesu, choć podobno twórcy przebąkują już coś o kontynuacji. ■■

OCENA 7,3/10

+ UROCZA GRAFIKA, TRZEBA POGŁÓWKOWAĆ
– DLA KONESERÓW, UBOGA FABULARNIE, JEDEN TYP STEROWANIA

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Urok

Choć Blobowi brak rozmachu i efekciarstwa z Muramasa: The Demon Blade, to jest kolejnym majstersztykiem w dziedzinie grafiki 2D na Wii. Moim skromnym zdaniem zresztą, obie gry biją na głowę w tej dziedzinie New Super Mario Bros. Wii. Wracając do Bloba, jego największą zaletą jest nieodparty urok. Screeny mogą nie oddawać pełni piękna, trzeba zobaczyć po prostu, jak animowani są bohaterowie. Krótko mówiąc: interaktywna kreskówka najwyższych lotów. Wszystko jest takie kolorowe, obłe, doskonale płynne i „dobranockowe". Niby i mogłoby być w tle nieco więcej detali, ale naprawdę, to byłoby już czepianie się szczegółów. „Chłopiec i jego Kulka" podobają mi się tacy, jacy są ;)

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

txt: KAXI

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GONZO: Znowu okazuje się, że Nintendo jest bezkonkurencyjne w wyciskaniu ostatnich soków z własnych sprzętów. Swego czasu Phantom Hourglass było niedoścignionym wzorem, ale Link jako kanar spokojnie co najmniej dobił do tego poziomu. Narzekania na zbyt prostą rozgrywkę mam w głębokim poważaniu, bawiłem się przednio i nie żałuję ani sekundy spędzonej w Hyrule. W dodatku tym razem ścieżka dźwiękowa jest dużo bogatsza i aż prosi się, by grać na dobrych słuchawkach. Oby DS dożył jeszcze jednej takiej Zeldy... 9/10

PRZYSZŁA KOLEJ NA KSIĘŻNICZKĘ ZELDĘ

Muszę się do czegoś przyznać. Jestem fanem Legendy o Zeldzie, ale przede wszystkim w jej stacjonarnym wydaniu. Wersje przenośne nigdy nie robiły na mnie aż takiego wrażenia. A przynajmniej było tak do premiery Phantom Hourglass, będącej przecież bezpośrednią kontynuacją Wind Wakera, w którym się zwyczajnie kochałem. Byłem zachwycony, że Nintendo nie spisało oryginalnego stylu graficznego na straty i postanowiło wykorzystać go na handheldach. Zaskoczyło mnie też, jak dobrze z taką oprawą poradził sobie NDS. Teraz zaś mam przed sobą Spirit Tracks – grę większą, ładniejszą i trudniejszą niż PH, ale jednocześnie bardzo podobną. I choć można jej, jak i całej serii, zarzucić pewną wtórność, to i tak jest to jedna z najlepszych gier dostępnych na NDS.

DUŻO PÓŹNIEJ

Spirit Tracks to kontynuacja PH, choć nie aż tak bezpośrednia, jak w przypadku poprzedniczki i Wind Wakera. Chodzi o to, że świat jest teoretycznie ten sam, ale ukazany wiele lat później. Gracz spotyka część starej załogi Tetry, bądź też ich potomków, którzy porzucili piractwo na rzecz nieco bardziej chlubnych zawodów. Te nawiązania są bardzo miłe, przynajmniej ja lubię widzieć jakąś ciągłość w kolejnych częściach danej serii, ale to nie na nich oparta jest gra i autorzy żonglowali nimi raczej swobodnie. Pozwolili sobie za to na dużo bardziej odważne podejście do fabuły. Nie będzie wielkim spoilerem, jeśli napiszę, że podczas pierwszej godziny zabawy księżniczka Zelda ginie. No, przynajmniej w pewnym sensie, gdyż wprawdzie jej duch opuszcza ciało, ale to nie przeszkadza mu podróżować i komunikować się z Linkiem. Po ostrym początku historia nieco zwalnia, kiedy oczywistym się staje, że bohater będzie musiał

SCHEMATY Na NDS jeszcze mogę to jakoś wybaczyć, ale Zelda Wii musi skończyć z wyraźnym podziałem świata na rejon zimowy, wulkaniczny czy śnieżny. Najwyższy czas, by Hyrule było prawdopodobną, logicznie zbudowaną krainą. Dotychczasowy schemat sprawdzał się przez dwadzieścia lat, ale zbliża się już do pewnej granicy.

odwiedzić cztery świątynie i tak dalej, stara śpiewka. Ale im bliżej końca, tym znów robi się ciekawiej i choć wciąż nie postawiłbym Spirit Tracks obok Ocarina of Time czy Twilight Princess, to na pewno w kwestii scenariusza poczyniono spory krok naprzód. Nawet dialogi są dużo ciekawsze, a to dzięki obecności księżniczki – jej Miyamoto nie zakazał porozumiewania się z otoczeniem, więc dziewczyna bez oporów prowadzi konwersacje w imieniu bohatera.

PRINCESS Przybliżenie Zeldy to strzał w dziesiątkę. Przestała wreszcie być niewiastą czekającą na uwolnienie i nabrała charakterku.

PODRÓŻ Jazda pociągiem nie jest tak przyjemna, jak pływanie w Wind Wakerze, gdzie niemal czuło się bryzę na twarzy, ale potwory oraz pewna mini-gierka nie pozwolą się nudzić.

NA INNE TORY

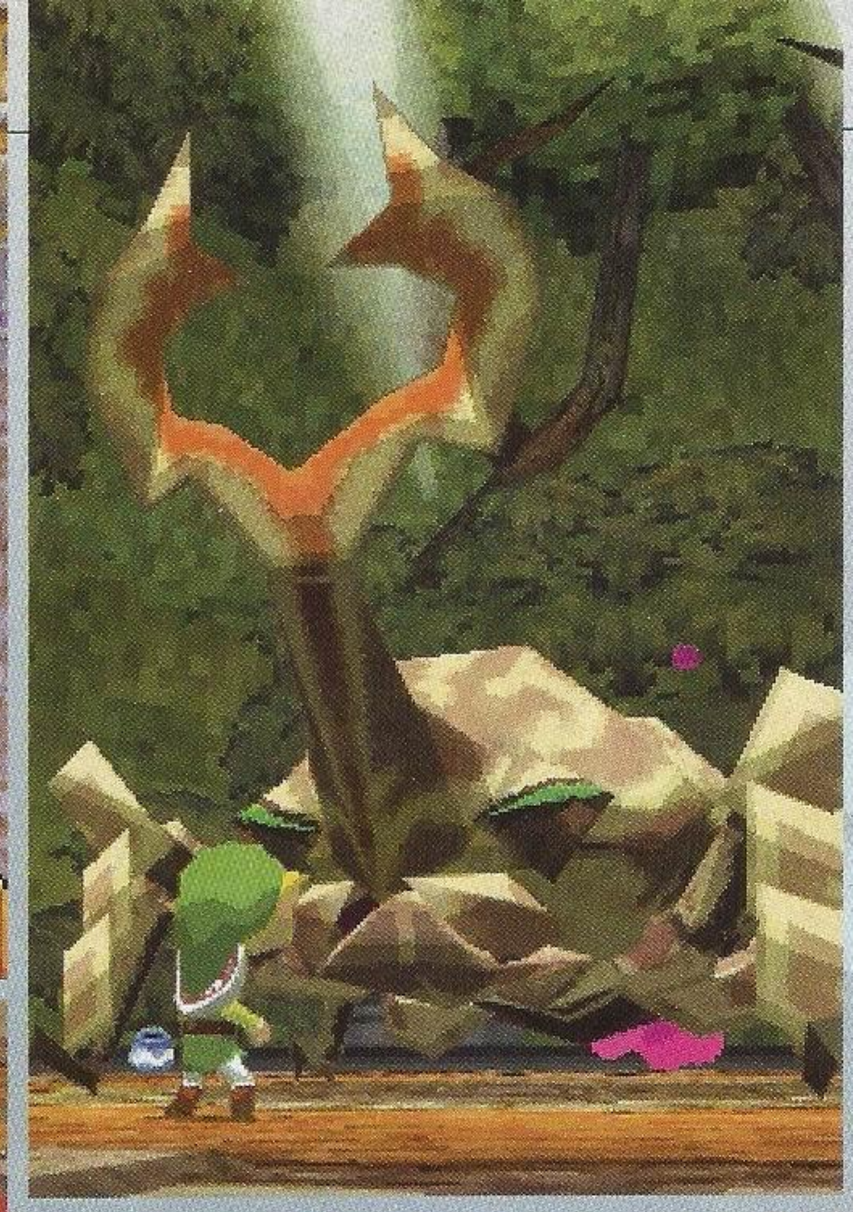
Jeśli nie przeżyliście ostatnich kilku miesięcy w igloo na biegunie, ciesząc się ostatnimi latami obecności lodowców na naszej planecie, to z pewnością wiecie już, że w najnowszej Zeldzie Link prowadzi pociąg. Z początku może to budzić mieszane uczucia, gdyż wydaje się, że pasuje do konwencji, jak pięść do oka. Ale tak naprawdę, już po zagraniu, w sumie nie odczułem większej różnicy jeśli chodzi o klimat. Zelda nie zamieniła się nagle w Final Fantasy, a obecność lokomotyw wyjaśniono magią i rasą Lokosów, a nie rozwojem technologii. W sumie trochę się zawiodłem, twórcy mogli bardziej zamieszać w utartych schematach serii. Ale te zarzuty tyczą się tylko historii stojącej za pociągami, a nie samego ich przełożenia na rozgrywkę, gdyż to drugie odebrałem bardzo pozytywnie.

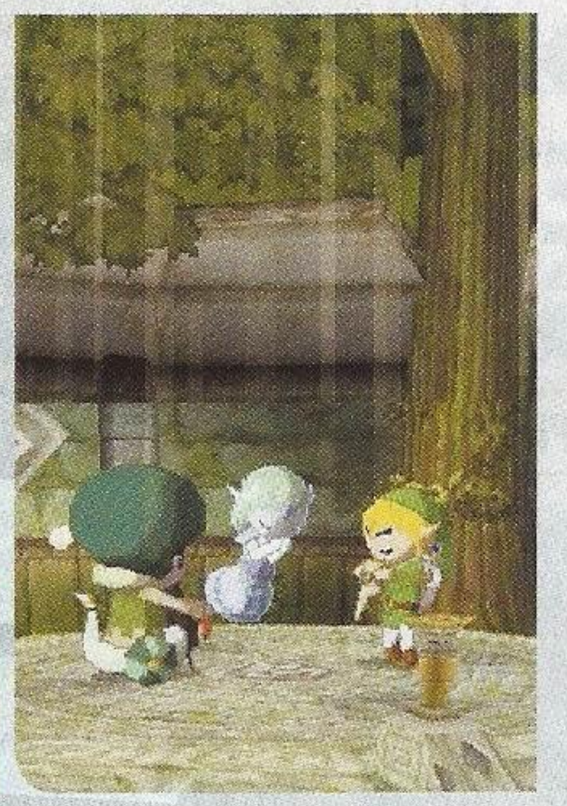
Po pierwsze, pozostało mi z dzieciństwa zamiłowanie do kolejek, więc czerpałem ogromną radochę z używania gwizdka, operowania zwrotnicą i z awaryjnego hamowania tuż przed stacją. A po drugie, autorzy nie podmienili po fizolsku łódki na pociąg, tylko zbudowali wokół nowego środka transportu kilka interesujących mechanizmów. Z początku kolejka składa się jedynie z lokomotywy i wagonika osobowego, ale z czasem dochodzi jeszcze działko i wagon towarowy. Wiążą się z tym interesujące questy, jak choćby przewóz osób i towarów. Szczególnie usługi transportowe „Link i spółka" przypadły mi do gustu, gdyż trzeba wtedy dbać o komfort pasażerów i stosować się do umieszczonych przy torowisku znaków. Już nie mówiąc o opędzaniu się od dzikich świń i czołgów grasujących po królestwie.

Jakby tego było mało, Link za znalezione skarby może nabyć nowsze modele każdego z elementów pociągu, zwiększając chociażby ładowność. Pomimo że to tytuł na konsolę przenośną, Spirit Tracks oferuje dobrze ponad dwadzieścia godzin zabawy, między innymi dzięki pobocznym zadaniom właśnie. A wspomniałem jedynie o tych związanych z koleją, które – choć przeważają – nie są przecież wszystkim, co gra ma pod tym względem do zaoferowania.

W TYM SĘK

Zacząłem nieco od tyłka strony, od side-questów, czas więc na kilka zdań na temat mięska, czyli dungeonów. Tutaj nie ma niespodzianek i ten element wypadł po prostu





CO NASTĘPNE? Wrzucanie instrumentu do każdej Zeldy jest tanie, zwłaszcza że mechanizm gry się nie zmienia. Nintendo w kolejnej części powinno nad tym popracować bądź całkiem wywalić. Spirit Tracks, choć świetna, pokazuje jak dużo musi się zmienić w przyszłości.

CIENIASY Bossowie jak zawsze padają nieco zbyt prędko, ale ma to również swoje dobre strony. Wybieranie aktywnego przedmiotu nie jest rozwiązane w najbardziej intuicyjny sposób na świecie, więc niski poziom trudności oszczędza przynajmniej niepotrzebnych nerwów.

rewelacyjnie. A przy tym znacznie lepiej niż w Phantom Hourglass. Wprawdzie tym razem także mamy do czynienia z centralną świątynią, do której gracz będzie wracał wielokrotnie, ale nie jest ona tak irytująca, jak Temple of the Ocean King z prequela. W zasadzie, właśnie labirynty w Spirit Tower przemierzałem najchętniej, gdyż to tam księżniczka pokazuje do czego jest zdolna.

W swym uduchowionym stanie Zelda potrafi przejmować kontrolę nad widmowymi rycerzami i wykorzystywać ich umiejętności w celu utorowania dalszej drogi Linkowi. Wystarczy stylusem wskazać dziewczynie trasę lub przedmiot, z którym ma wejść w interakcję. Jednak żeby Zelda mogła wniknąć w potężną zbroję rycerza, gracz musi za każdym razem zebrać trzy magiczne artefakty.

WIĘCEJ PARY

Osobny akapit chcę poświęcić wykorzystaniu wbudowanego w konsolę mikrofonu. Otóż w przypadku tej pozycji głównie się w niego dmucha, a co istotniejsze, czyni się to dość często. Mówiąc szczerze, uniemożliwiło mi to bawienie się nową Zeldę w tramwaju, w drodze na studia, gdyż spojrzenia współpasażerów były aż nadto wymowne. Kiedy jednak zaszywałem się w swoim pokoju, moje opinie na temat tego mechanizmu były już przeważnie pozytywne. Podstawowa funkcja mikrofonu to gra na fletni – na ekranie dotykowym gracz „podsuwa" poszczególne rurki (muzycy, wybaczcie) pod ustnik, dmuchając przy tym w mikrofon. Wygląda to idiotycznie, ale jak się nad tym zastanowić, to jest to jedna z najbardziej sensownych prób zagospodarowania mikrofonu. Gracz dmucha, Link na ekranie dmucha – logiczne. Fletnia spełnia naturalnie funkcję podobną do okaryny czy batuty – Link uczy się podczas przygody kilku melodii, które przykładowo pozwalają mu jednorazowo odnowić pasek energii bądź też wydobyć spod ziemi ukryty skarb. Jest także konieczny do odbudowy linii kolejowych w królestwie, ponieważ w tym celu Link musi zagrać w duecie ze strażnikiem świątyni. Bywa to czasami trudne i trzeba nieco poćwiczyć przed ostatecznym podejściem, ale generalnie gra sporo wybacza, a melodie brzmią naprawdę fajnie.

Trochę gorzej ma się sprawa z pierwszym zdobywanym przedmiotem, który niestety też wymagania dmuchania. Śmigiełko, wywołujące małe tornado, trzeba wyjąć, dmuchnąć w mikrofon, schować, żeby przejść kilka kroków, a potem schemat się powtarza. Tak to przynajmniej wygląda w pierwszej świątyni, później nie korzysta się z niego zbyt często i chwała za to autorom.

PIĘKNA I MASZYNISTA

Wspominałem już o melodiach granych przez Linka, które bardzo przypadły mi do gustu. Podobnie pochlebną opinię mam o całej ścieżce dźwiękowej. Oczywiście nie brakuje klasycznych, „zeldowych" kawałków, ale znalazło się tu całkiem sporo zupełnie nowych muzyczek i dobrze komponują się one z całą grą. Nie ma się dzięki temu uczucia deja vu. Co innego grafika, która wprawdzie utrzymuje ten sam styl, co Phantom Hourglass, nawet odrobinę podnosząc poprzeczkę, ale też nie ustrzegła się takich błędów, jak sporadyczne zwolnienia animacji podczas przemierzania rozległego królestwa. Nie obniżam jednak za tę małą ryskę oceny, gdyż i tak jako całość wygląda rewelacyjnie i należy do czołówki na tej platformie.

Jedyną rzeczą, do której mogę się przyczepić, to sztuczne wydłużanie zabawy. Jak już wspominałem, przygoda jest bardzo długa, ale kilka godzin dałoby się uciąć, gdyby gra tuż przed kolejną świątynią nie kazała wieźć kogoś na drugi koniec mapy. A odległości są tutaj niemałe, nawet gdy weźmie się pod uwagę istnienie teleportów. Warto jednak przełknąć tę gorzką pigułkę, ponieważ cała reszta jest absolutnie wyborna. Nie zawiedziecie się. ■■

+ CHOĆ MOŻNA THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS, JAK I CAŁEJ SERII, ZARZUCIĆ PEWNĄ WTÓRNOŚĆ, TO I TAK JEST TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER DOSTĘPNYCH NA NDS

Ponieważ wiąże się to z unikaniem wspomnianych Phantom Knights, ten fragment śmiało można określić skradankowym. Smaczku dodaje fakt, że poziom trudności ustawiono dość wysoko i trzeba się trochę nagimnastykować, by dobrnąć do końca labiryntu. Tyczy się to zresztą także pozostałych świątyń – Spirit Tracks to wymagająca gra, jak na standardy serii. Odstają jedynie bossowie, którzy już niemal tradycyjnie nie stanowią większego wyzwania. Na szczęście nie znaczy to, że starcia z nimi są nieciekawe, wręcz przeciwnie, zabawa jest przednia, szczególnie, gdy nagle wkradają się elementy platformowe.

OCENA **9.0/10**

+ WIELKI ŚWIAT, WYMAGAJĄCE LABIRYNTY, MNÓSTWO QUESTÓW, ORPAWA
– BACKTRACKING, NIE REWOLUCJONIZUJE SERII

NIE MOŻNA NIE KUPIĆ

Czworo

Główny tryb Spirit Tracks zajmie Was przynajmniej na dwadzieścia godzin, ale to nie wszystko, co niepozorny cart z grą ma do zaoferowania. Pierwsza sprawa to możliwość wymienienia się z innym graczem wspomnianymi w głównym tekście artefaktami, które konieczne są do zdobycia nowszych, lepszych wagonów, choć da się je również spieniężyć. Druga rzecz to wieloosobowy tryb Battle, gdzie na arenie spotyka się do czterech kozaków, pozbawionych jednak mieczy. Do dyspozycji mają za to widmowych rycerzy, bomby i rozsiane na planszach pułapki. Zabawa nie ma nic wspólnego z taktyką, to raczej wesoła młócka. O kooperacji typu Four Swords nie ma nawet co mówić. Szkoda tylko, że zrezygnowano ze wsparcia Nintendo Wi-Fi Connection, zamiast tego dostajemy lokalny multiplayer z użyciem jednej kopii gry. Dlaczego nie można mieć tego i tego?

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

ZUPEŁNIE ODWROTNA SYTUACJA

txt: KAXI, MAC

WII | PS2 | PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Kolejność jak dla mnie jest taka: Wii, PS2, PSP. Odświeżenie PESa na Wii uważam za niezwykle udane; to świetna gra piłkarska, z której można czerpać sporo przyjemności. Na PS2 po niemal dziesięciu latach grania PES wreszcie mi się znudził; znam gwaranty, wiem jak grają moi przeciwnicy, brak już w tym emocji. Na PSP w PESa grać mi się zwyczajnie nie chce; jest wymagający, drażni mnie sterowanie, od handhelda oczekuję nieco innej rozrywki i rozgrywki niż na konsoli stacjonarnej. Ale to nie tak, że PES 2010 na PS2 czy PSP to zła gra. Tak samo dobra, jak zawsze. Tyle, że jej czas już przeminął.

Rynek wirtualnych piłek nożnych w ostatnich dwóch, trzech latach był świadkiem dramatycznego przetasowania. Teraz to FIFA jest największą, najbardziej realistyczną przedstawicielką gatunku. Przynajmniej tak to wygląda na HD-genach, bo oczywiście Wii jak zawsze wyłamuje się ze schematu. Najnowsza FIFA na konsoli Nintendo prezentuje dość luźne, rozrywkowe podejście do tematu, tak więc fanom realizmu pozostaje już tylko produkt Konami. Ale to się dobrze składa, gdyż przynajmniej pod pewnymi względami Pro Evo na Wii jest najbliższe temu, co możemy zobaczyć na prawdziwych stadionach.

STAGNACJA

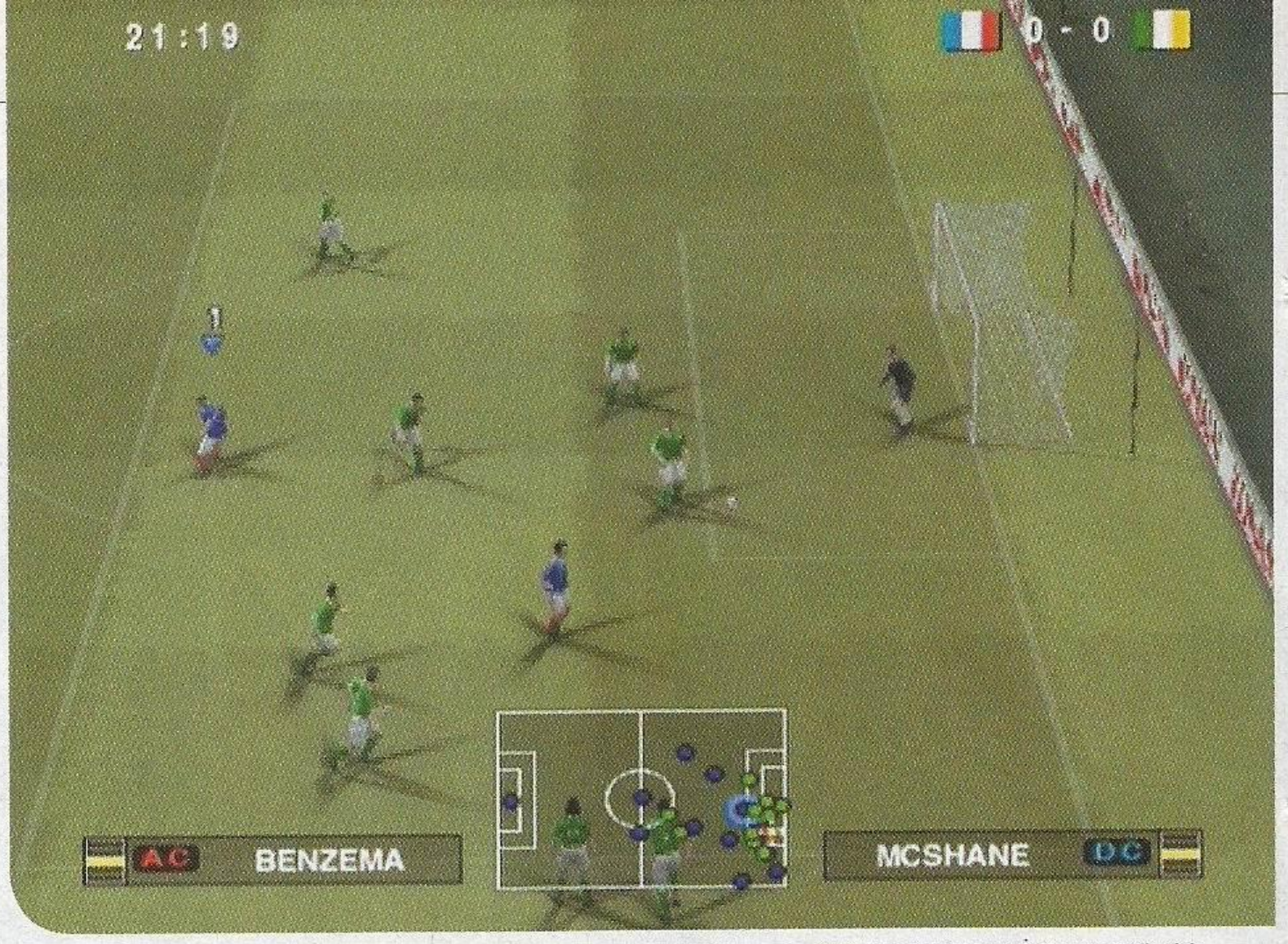
Tegoroczna edycja poprawia kilka błędów z zeszłego roku, rozbudowuje dalej system sterowania oraz dokłada swoje trzy grosze do szerokiego wachlarza opcji zabawy. Z tego wynika, że to najlepsza dostępna piłka nożna na Wii i tak też jest w istocie. Problem w tym, że od edycji 2009 tak niewiele się zmieniło, że trudno usprawiedliwić wydatek rzędu dwustu złotych.

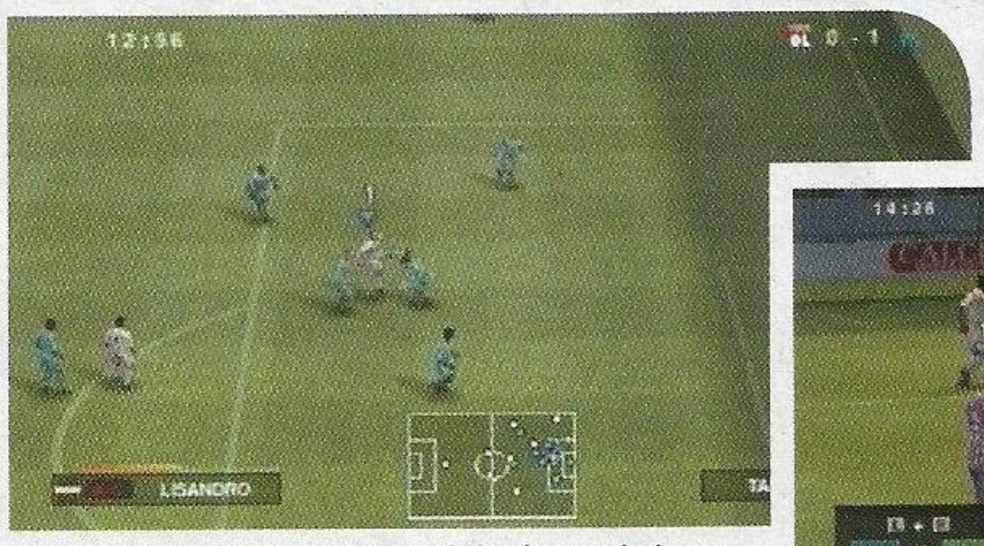
Przy pierwszym uruchomieniu gry pojawia się tradycyjnie tutorial, w którym można wybrać, czy jest się nowicjuszem, czy też miało się kontakt z poprzednimi częściami – w tym drugim wypadku konsola zaprezentuje tylko zmiany, jakie zaszły w sterowaniu. A te są kosmetyczne. Poprawiono drybling przy użyciu gałki (który jest tylko jednym z trzech typów dryblingu), dano graczowi dużo większą kontrolę przy rzutach wolnych, i to zarówno w obronie, jak i w ataku oraz pomajstrowano przy odbieraniu piłki, ale szczerze mówiąc nie zauważyłem, na czym polega nowość. Zmiany są generalnie na lepsze, ale Konami nie może ciągle dokładać nowych ruchów, ponieważ sterowanie rozrosło się już tak, że trudno je komuś zielonemu szybko ogarnąć. Trzeba znaleźć jakiś złoty środek pomiędzy realizmem a przystępnością.

Ukłonem w tym drugim kierunku jest opcja My Team, gdzie gracz może importować swoje Miisy, robić z nich piłkarzy i rozwijać za kasę zdobywaną przy okazji rozgrywania meczy. Takim zespołem można się potem pochwalić chociażby przy zabawie online. A skoro już o niej mowa, to wciąż bardzo ciężko znaleźć rywala z dobrym połączeniem, a przy opóźnieniach łatwo stracić bramkę. Chwali się za to możliwość ściągania update'ów do składów – wiem, że było to już rok temu, ale na Wii to wciąż chlubny wyjątek.

Ponadto gra oferuje wszystkie tryby zabawy znane z poprzednich edycji, z Master League i Champions League na czele. Trofeów do zdobycia jest cała masa i nie mam wątpliwości, że grą można bawić się i cały sezon. Zwłaszcza kiedy ma się trójkę znajomych, by zmierzyć się dwóch na dwóch w specjalnym, kooperacyjnym wariancie sterowania.

Podsumowując, Pro Evo 2010 to wciąż wspaniały produkt, najlepsza gała dostępna na Wii, ale jeśli macie ubiegłoroczną część, nie macie się czym ekscytować. Konami mogło chociaż włożyć nieco więcej wysiłku w oprawę: zawodnikom przydałby się mały lifting, a i komentatorzy pozostawiają sporo do życzenia. Może za rok, może w następnej w generacji.





PSP Gra się fajnie, po staremu, ale oczy bolą od przepaskudnego scrollingu. Nie wiem, czy to wina starego modelu PSP, ale grać, mimo sporego samozaparcia, na dłuższą metę się nie dało.

PS2 Jak własną kieszeń. Naprawdę niewiele może w tej odsłonie PESa na PS2 zadziwić starego wyjadacza. Na pewno nie będzie zaskoczony tym, że składy są naprawdę mocno przeterminowane i w Realu Madryt nadal gra np. Wesley Sneijder.

PO STAREMU

Co tu dużo gadać, na PS2 gra się w zasadzie nie zmienia odkąd cała moc idzie w próby ratowania honoru serii na PS3 i X360. Ma to swoje niewątpliwe plusy – nic nie spieprzono, a dodano to, co istotne, czyli rozbudowany tryb Champions League, choć po staremu nadal rządzi Master League. Gra się także po staremu, czyli całkiem fajnie, choć po tylu latach ma się uczucie, że wszystko zna się na pamięć. Ogólnie rzecz biorąc, to nadal bardzo dobra piłka kopana na odchodzącą w cień konsolę. Miło rozegraliśmy sobie kilka meczyków, jak za dawnych lat.

Z PSP jest już dużo gorzej. Niby jest to konwersja z PS2, w zasadzie nawet niespecjalnie obcięta, ale grać w nią jest bardzo trudno i zwyczajnie nieprzyjemnie. Niby wszystko jest na miejscu, niby jest odpowiedni feeling i chce się grać, żeby wygrywać, a jednak cała radość ustępuje, gdy zaczynają boleć oczy. Scrolling ekranu przy dłuższych zagraniach jest tak fatalny, że na chwilę wszystko się rozmazuje i nie widać gdzie jest piłka, jak się należy ustawić i kim się zasadniczo aktualnie steruje. Porażka. Dodatkowo z gry wycięto możliwość gry online oraz World Tour Challenge, więc tak naprawdę jest słabsza niż zeszłoroczna edycja. Jeżeli nie zależy Wam na trybie Champions League i macie poprzednią część, tę w ogóle możecie sobie odpuścić. ■■

WII Kiedy gra dwóch dobrych zawodników, którzy potrafią jednocześnie prowadzić piłkę i wystawiać sobie piłkarzy na pozycje, murawa robi się kolorowa od rysowanych strzałek. Czasem aż trudno się w tym połapać.

OCENA WII 8.0/10

➕ BARDZIEJ REALISTYCZNA NIŻ FIFA 10 NA WII, UNIKALNE STEROWANIE
➖ JEDYNIE KOSMETYCZNE ZMIANY WZGLĘDEM ZESZŁEGO ROKU

WCIĄŻ ŚWIETNA, ALE MAŁO ZMIAN

OCENA PSP 5.9/10

➕ BUDZI CHĘĆ RYWALIZACJI
➖ BY JĄ ZABIĆ PROBLEMAMI Z GRAFIKĄ. BRAK ONLINE

JAK POLSCY PIŁKARZE ZA GRANICĄ. PRAWIE SIĘ UDAŁO...

OCENA PS2 7.3/10

➕ NADAL SZYBKA, NADAL MIODNA
➖ BRAK NOWOŚCI, BRAKI W SKŁADACH

STARY, ALE JARY

GYROMANCER

▶ Xbox 360 (XBLA) // Square Enix // 1200 MSP

Jeżeli graliście w Puzzle Quest: Galactrix i Challenge of the Warlords, to nie muszę Wam tłumaczyć na czym polega rozgrywka w Gyromancer. Wystarczy napisać, że gra jest niemalże tak dobra, jak powyższe i warto ją kupić. Resztę czytelników zapraszam po nieco dłuższe wyjaśnienia.

Recenzując gierki z XBLA, co miesiąc widzę, jak popularne stały się wszelkie zabawki logiczne, skupiające się na układaniu klocków. Nowe tytuły w tym gatunku naprawdę muszą być dopracowane, by mogły przebić się przez morderczą konkurencje. Dlatego pojawiają się tak szalone pomysły, jak wprowadzanie fabuły, czy elementów RPG do intelektualnych wyzwań. Jasne, można wyśmiać takie cuda, ale sukces Puzzle Quest pokazał, że gracze zakochali się w takiej mieszance, więc i Gyromancer też miesza.

Na pierwszy rzut oka gra wpisuje się w gatunek RPG. Główny bohater podróżuje po krainie fantasy, toczy pojedynki z przeciwnikami, zbiera przedmioty i awansuje na kolejne poziomy doświadczenia. Jednak gdy dochodzi do starć, gra zamienia się w logiczną układankę. Gracz zostaje przeniesiony na oddzielną planszę, na której manipuluje klockami, a dokładnie kwadratem z czterema z nich. Łącząc odpowiednie elementy trzeba doprowadzać do powstania kombinacji, które w innych tytułach nabijałyby punkty, a tutaj służą do walki z wrogiem.

System jest mocno rozbudowany, a każda z bestii wystawianych do walki ma swoje specjalności. Odnoszą się one do kolorów klocków, więc na nich szczególnie trzeba się skupić. Oczywiście działa to w obie strony, więc i przeciwnik chce wykorzystać swoje mocne strony. Na początku zabawa wydaje się mocno skomplikowana, ale w godzinę można opanować tajniki systemu.

Gyromancer wyróżnia się oprawą graficzną, na którą składają się przede wszystkim fenomenalne ilustracje przestawiające bohaterów, bestie i miejscówki. Wysoka jakość obrazków z miejsca mnie zachwyciła, a ścieżka dźwiękowa świetnie współtworzy klimat fantasy. I tylko fabuła rozczarowuje, a teksty bohaterów załamują głupotą. Drugi minus to konieczność powracania na odwiedzone już plansze w celu podbicia poziomu doświadczenia, co sztucznie wydłuża czas gry. Mimo to polecam. ■■ **Fax**

7.9/10

QIX++

▶ Xbox 360 (XBLA) // Taito Corporation // 800 MSP

Grałem w najróżniejsze wersje gry, która kryje się za sympatycznym tytułem Qix++ i nawet nie wiedziałem, jak brzmi oryginalny tytuł. Mogę więc napisać, że była to miła niespodzianka, bo pomysł na rozgrywkę jest znany i lubiany od lat. Kilka chwil później przyszło jednak spore rozczarowanie.

Dosłownie w „kilka chwil", bo gra skończyła się zanim wciągnąłem się w jej klasyczny klimat. Producent pozazdrościł Polyphony ich Gran Turismo Prologue i wydał płatne demo. Wszystkie poziomy można ukończyć w jeden wieczór, podczas którego będziecie mieć jeszcze czas na obejrzenie dwóch filmów, zjedzenie kolacji i wyprowadzenie psa na spacer. Nie często zdarza się też sytuacja, w której próbuję uruchomić dodatkowe tryby gry, a tam pojawia się napis: chcesz więcej, płać więcej. Cóż, ja już nie chcę.

Szkoda, że Qix++ okazał się być wersją testową, bo sama rozgrywka jest prosta, lecz wciągająca. Patent polega na zamalowywaniu plansz, w czym przeszkadzają najróżniejsze obiekty. Trzeba więc wykazać się refleksem, by zdążyć zamknąć pole, oraz zdrowym rozsądkiem, gdyż ciągle chce się zająć jak największy obszar. Pamiętam, że w dzieciństwie nie mogłem oderwać się od takich produkcji, ale były one bezpłatne i nigdy się nie kończyły. Tym samym Qix++ z abstrakcyjną oprawą w stylu retro i fantastyczną ścieżką dźwiękową nie ma szans na większą popularność. ■■ **Fax**

4.2/10

PUZZLEGEDDON

▶ Xbox 360 (XBLA) // Tecmo // 800 MSP

Puzzlegeddon to naprawdę fajnie pomyślana nazwa. Jednak w przypadku tej gry nie chodzi tylko i wyłącznie o chłodny tytuł. Ta gierka to naprawdę kataklizm wśród logicznych układanek. W końcu nie często w tym gatunku odpala się rakiety, prawda?

Wiem, że grafika w grach logicznych nie ma wielkiego znaczenia, ale po pierwsze, często na nią narzekałem, a po drugie – wykonanie Puzzlegeddon może się podobać. Pamiętacie miniaturowe planety w Super Mario Galaxy albo Ratchet & Clank Future: A Crack in Time? Plansze z klockami w tej produkcji są ustawione właśnie na takich malutkich, kulistych poziomach. Po prostu można się zakochać w tych ślicznych miejscówkach, ale jak wspominałem, nie one są tutaj najważniejsze. Rozgrywka to układanie elementów i łączenie ich w kombinacje, które odpalają kilka różnych ataków w przeciwników. Takie podejście ubarwia zabawę, choć koniec końców i tak najważniejsze jest odpowiednie rozmieszczanie klocków. W tym miesiącu także Gyromancer wykorzystał podobny pomysł, czyli dostarczył logiczne wyzwania w przygodowych szatach. Miło, że producenci się starają.

Puzzlegeddon nie rewolucjonizuje gatunku, ale dostarcza solidną porcję zabawy w bardzo ładnie wykonanym otoczeniu. Czy to wystarczy, by Was przekonać? Multiplayer wydłuża żywotność, więc nie będą to stracone pieniądze. ■■ **Fax**

7.5/10

CALL OF DUTY CLASSIC

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Aspyr // 1200 MSP

Okazuje się, że na fali popularności Modern Warfare 2 można zarobić jeszcze więcej. Jak? Na przykład wydając pierwszą część Call of Duty, która nigdy nie pojawiła się na konsolach. Klasyk to zacny, ale wydawanie 1200 MSP na taki powrót do przeszłości nie jest łapie się w kategorii „okazja miesiąca".

Call of Duty to trzech bohaterów (Jankes, Rusek i Brytol), którzy starają się przeżyć na frontach II Wojny Światowej. Nie były to najpiękniejsze czasy, a Classic to antyk, który tylko z lekka został odrestaurowany, więc oprawa graficzna specjalnie nie zachwyca. W końcu gra ma już swoje lata (rocznik 2003), a projekty poziomów powstawały w czasach, gdy możliwości sprzętowe nie rozpieszczały producenta, co niestety odbija się na ograniczeniach w rozgrywce. I można to jeszcze wybaczyć, ale sterowanie zupełnie odrzuca od pada, bo wszystko jest za wolne i ustawione inaczej, niż w nowoczesnych strzelaninach. Dlatego też nie wróżę Classic popularności w trybie multiplayer, tym bardziej, że jest on ograniczony do jedynie ośmiu graczy.

Gra ma jednak swoje plusy. Miło jest popatrzeć jak dojrzewały pomysły ludzi odpowiedzialnych za Modern Warfare. W końcu kilka lat później ich seria szturmem podbiła serca graczy na całym świecie. Klimat i ścieżka dźwiękowa nadal trzymają poziom i tylko strzela się kiepsko, nieco archaicznie. Poczekajcie na obniżkę, cena jest za wysoka.
■■ **Fax**

6.9/10

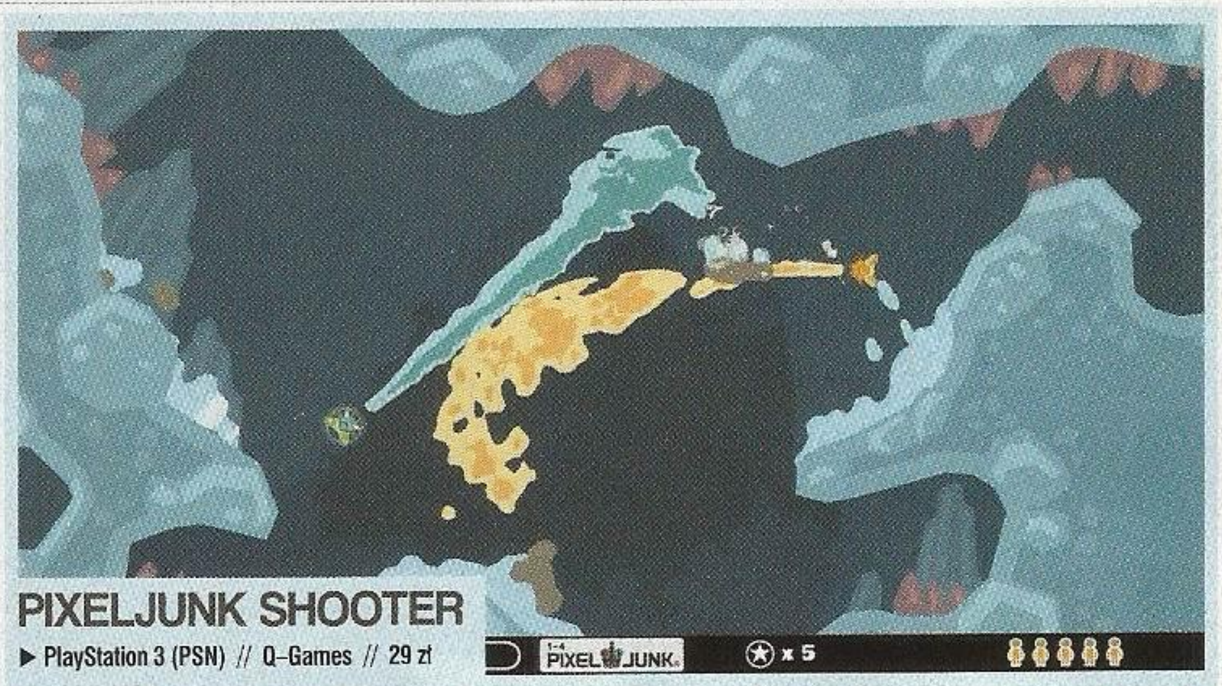
GRAVITY CRASH

▶ PlayStation 3 (PSN) // JAW // 29 zł

Tytuł mówi wszystko. To gra, w której wielkie znaczenie ma grawitacja i na pewno będziecie (zbyt) często rozbijać się próbując z nią wygrać. Tym razem myślałem, że Gravity Crash to klon PixelJunkShooter. Okej, obie gry są trochę podobne, znowu steruje się statkiem, ponownie trzeba pozbywać się celów naziemnych, tylko teraz nie trzeba nikogo ratować ani kombinować, w jaki sposób sprawić, żeby woda zetknęła się z lawą. Tutaj nie liczy się główkowanie tylko zręczne palce. Co ja mówię, cholernie zręczne palce! Ogromna cierpliwość też jest mile widziana. Grawitacja nieubłaganie ściąga stateczek na glebę, a spróbujcie odrobinę zbyt szybko wylądować. Bum, crash, pierdut, pojazd się rozwala. Z przyciąganiem należy walczyć odpalając silniki rakietowe, ale ostrożnie, tu również łatwo przesadzić – zbyt duża moc daje stateczkowi niezwykłego kopa, co kończy się najczęściej przymusowym odpoczynkiem na ścianie.

Warto kombinować ze sterowaniem, próbować grać na analogach, albo jednej gałce i przyciskach, a nuż któraś konfiguracja okaże się idealna. Gra niestety nie wynagradza należycie trudu włożonego w pokonywanie misji, co jest sporym niedopatrzeniem ze strony autorów. Bonusami powinna sypać jak z rękawa, wtedy może nawet powiedziałbym, że męczenie się podczas rozgrywki jest fajne. A tak, cóż, nie jest. Polecam PixelJunk Shooter.
■■ **Mielu**

5.3/10



PIXELJUNK SHOOTER

▶ PlayStation 3 (PSN) // Q-Games // 29 zł

Myślałem, że będzie to kolejny klon Geometry Wars, jednak PixelJunk Shooter przyjemnie mnie zaskoczył. Owszem, podobnie jak w grze Bizarre Creations, steruje się strzelającym stateczkiem składającym się z kilkudziesięciu pikseli, ale akcja nie toczy się na ograniczonym polu i nie chodzi o to, by lawirować pomiędzy ustrojstwami niszczącymi pojazd przy dotknięciu. Stateczkiem lata się po... hmm, powiedzmy, że po jaskiniach wypełnionych lawą oraz wodą, w których utknęło kilkudziesięciu nieszczęśników. Zadanie polega na tym, żeby uratować tylu ilu się tylko da, choć niekoniecznie wszystkich. Na pokład wciąga się ich specjalnym chwytakiem (naciskając L1 albo L2), w ten sam sposób należy traktować diamenty oraz różne przydatne przedmioty. Jest na przykład coś, co wygląda jak kwiatek, a gdy go zerwać i wlecieć z nim do lawy, pęka jak balon – w środku jest woda, która zamienia lawę w kruchą skałę dającą się łatwo zniszczyć strzałem z działka zamontowanego na pokładzie stateczku. Trzeba kombinować, jak i jakich używać przedmiotów, by otworzyć przejście do kolejnych uwięzionych. Fizyka jest świetna, spadająca woda utrudnia ruch w przeciwnym kierunku i naturalnie rozpryskuje się, gdy natrafi na przeszkodę, na przykład na stateczek.

Można grać we dwie osoby, ja zachęciłem do wspólnej zabawy żonę, która rzadko gra i ku mojemu zdziwieniu żwawo przelatywaliśmy przez kolejne poziomy. Zdziwiło mnie to, bo średnio radziła sobie ze sterowaniem. W Geometry Wars lewy analog służy do poruszania statkiem, prawym strzela się we wskazanym kierunku. Tutaj prawą gałką można co najwyżej ustawić się przodem do celu, a żeby strzelić trzeba jeszcze wdusić R1 albo R2. Wszystko po to, by nie poczęstować ołowiem człowieczka oczekującego na pomoc. I tak zbyt często zdarzało mi się strzelać do ludków, ale tak to jest, jak człowiek za dużo gra w strzelanki.

Mimo to brnęliśmy przez kolejne poziomy, a od czasu do czasu wyskakujący znienacka przeciwnicy nie sprawiali nam większych problemów. To po prostu bardzo łatwa gra, może nawet za bardzo, ale może potraktujcie ją tak, jak ja, czyli dajcie drugiej połówce pada i grajcie razem. Aha, jeszcze jedno. Tak naprawdę to żaden shooter, tylko gra logiczna, w której trzeba kombinować, by dostać się do kolejnych uwięzionych. ■■ **Mielu**

7.1/10

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Atlus
- Producent: From Soft
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: To nie jest najtrudniejsza gra wszech czasów, choć widziałem dorosłych mężczyzn płaczących przy niej jak małe dzieci. Sam wiele razy płakałem, gdy ginąłem na okrągło. Trzeba się przyzwyczaić, żeby nie pędzić na pałę, nauczyć się poziomów i rozstawienia przeciwników. Wymaga cierpliwości i skarci Was, jeśli będziecie się spieszyć. Poszukajcie podpowiedzi w necie, podpytajcie na forum, jak przejść, a dacie radę. Trudna, ale warto – można przepaść na dobre. 9/10

DEMON'S SOULS

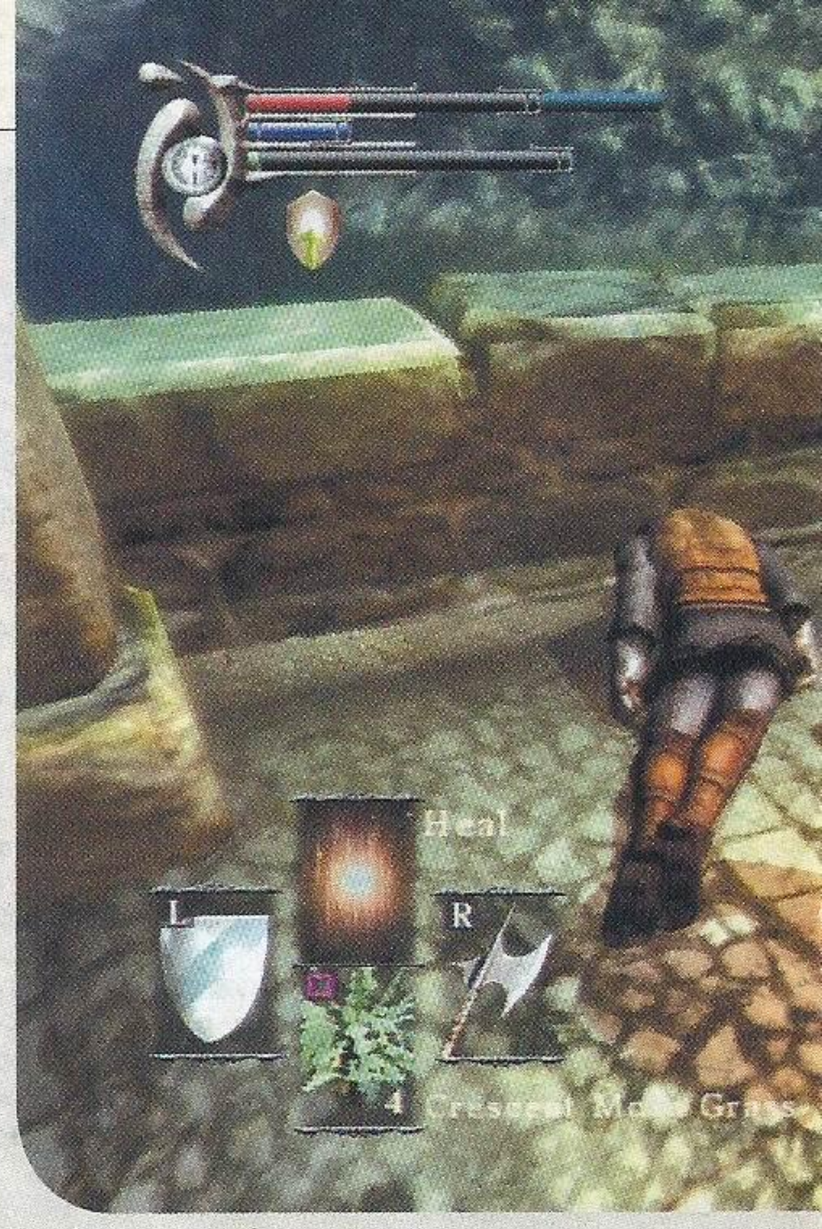
TYLKO DLA HARDKORÓW Z CERTYFIKATAMI CZTEREMA

Jak cudownie, że dożyliśmy czasów, kiedy twórcy gier wychodzą naprzeciw niedzielnym graczom i upraszczają swoje produkty, jak to tylko możliwe. Zostawiają chwilę, aby podczas QTE zerknąć na pada („gdzie jest ten cholerny trójkąt?"), we Flower używa się jednego przycisku, a najnowszą nowinką są gry, które same się przechodzą. Niedługo będzie można wyjść z domu i po powrocie obejrzeć outro, sprawdzić jakie zdobyliśmy Trofea, po czym zwiększyć poziom trudności i ponownie włączyć automatycznego pilota... Jeśli podczas tego opisu skrzywiliście się chociaż raz, a nudności wymusiły odwiedzenie łazienki, mam na to lekarstwo. Demon's Souls jest przeciwieństwem każdego z powyższych zdań, początkującemu graczowi robi na wstępie lewatywę z betonu i jesień średniowiecza z tyłka. W przenośni. Powiedzmy.

WŁĄCZAM AUTOFIRE I WYMIATAM

Klasyczny klimat fantasy smakuje tu, jak porządne wino, aż dziw, że autorami są Japończycy. Tak powinny wyglądać nowoczesne Wrota Baldura, tak wyobrażam sobie gry na podstawie Władcy Pierścieni czy Wiedźmina. Bez żadnych ustępstw, z historią wpisaną w znany kanon i zamczyskami nafaszerowanymi potworami i lochami. Królestwo Boletarii zaczyna zmagać się z narastającymi siłami ciemności, demony atakują coraz śmielej, a naprzeciw nim wyruszają najdzielniejsi z dzielnych. Klimat jest ciężki, może wydawać się toporny, ale mi pasował od samego początku – wszystko zgodnie z etykietką mrocznej fantastyki. W podróży jesteśmy zdani na siebie, ale połączenie z siecią pozwala widzieć dziesiątki innych graczy przemierzających nieprzystępne ostępy królestwa Boletarii. Można sobie wzajemnie pomagać zostawiając informacje o czyhającym za rogiem niebezpieczeństwie, ale ostatecznie i tak należy polegać na własnym refleksie i opanowaniu. Tak zaplanowana synchronizacja z internetem to fantastyczne rozwiązanie, wciąż nie mogę przekonać się do MMORPG, zaś Demon's Souls jest ich namiastką czyniąc z tego niezaprzeczalny atut.

PRZYCIĘŻKI PLECAK Trzeba uważać na sloty na broń, bo na szybkość poruszenie wpływają oba i nawet jeśli ciężki miecz nie jest aktualnie używany, spowalnia ruchy postaci. Zmyślne, logiczne i rozsądne.



KAŻDY POTWÓR MA DUSZĘ

Śmierć w grze From Software jest jedynie początkiem przygody, będzie kroczyć za Wami jak cień, bo została wszyta w kod gry, a całość zazębia się jak dobrze spleciona kolczuga. Pierwszy zgon nadejdzie szybko, kiedy po kilku chwilach grania na niedoświadczonego wojownika wybiegnie skryptowany golem. W sieci można znaleźć porady pozwalające wygrać tę bitwę, ale prędzej czy później i tak każdy trafia do Nexusa, czyli onirycznego czyśćca. To spora miejscówka i można ją zwiedzać niemal tak długo, jak Świątynię Światła w Shadow of the Colossus, choć ma w sobie mniej sekretów i ukrytych smaczków. Umiejętność poznawania zakamarków jest w Demon's Souls hojnie premiowana, w Nexusie można natknąć się na nauczyciela czarów schowanego w kącie albo komnatę z postaciami najlepszych graczy z całego świata, a to i tak tylko wierzchołek góry lodowej. Pół tysiąca nabitych godzin przyuważone u jednego koleżki zrobiło na mnie olbrzymie wrażenie, a nie jest to odosobniony przypadek. Ludzie po prostu wsiąkają w Demon's Souls jak krew w ziemię po bitwie.

NIE MA PRZEBACZ

Nie dziwię się ani trochę, granie przypomina sesję klasycznego erpega z wyjątkowo wymagającym i mało pobłażliwym Mistrzem Gry. Od razu jesteśmy rzuceni na głęboką wodę, jeżeli ktoś przegapi wprowadzenie i zignoruje instrukcje, niechybnie polegnie w starciu z pierwszym lepszym, słabiutkim goblinem. Warto wykorzystywać zalety konkretnych postaci, wybierać można spośród dziesięciu klas, ale najfajniejsze jest to, że grając odpowiednio długo można z Barbarzyńcy stworzyć pełnokrwistego Maga i na odwrót. Oczywiście za pierwszym podejściem jest to praktycznie niemożliwe, na początku lepiej się dobrze zastanowić i postawić na klasę, z której atutów zamierzamy korzystać. Najwięcej czasu spędziłem w roli Temple Knighta, co pozwoliło na dokładne poznanie walki bronią białą. Przede wszystkim nieoceniona staje się tarcza, dzięki której można zablokować wroga atakującego z zaskoczenia i wchodząc pierwszy raz do pomieszczenia zawsze się nią osłaniałem. Każdy ruch postaci (poza chodzeniem) zużywa pasek wytrzymałości – uzupełnia się on samoczynnie po kilku sekundach. Obok energii życiowe

ROZDZIAŁ ÓSMY Po pokonaniu pierwszego szefa otwierają się wrota do wszystkich fragmentów gry. Jednak bez odpowiedniego doświadczenia, nie warto próbować swoich sił na końcowych etapach.

BITKA POD DYSKOTEKĄ Moim największym odkryciem był... cios z piąchy. Może i niezbyt silny, ale zabójczo szybki i pochłaniający stosunkowo mało staminy. Kto by przypuszczał, że tak niewiele dzieli rycerza i łysego karka spod remizy.

TIME EVENT Nie poskąpiono skryptów, a na dobrą sprawę rozgrywka jest w pewnym stopniu liniowa. Przeciwnicy zawsze stoją w tym samym miejscu, przeszkody także nie zmieniają położenia. I dobrze.

to najważniejsza charakterystyka w Demon's Soul, bez staminy bohater wygląda jakby przebiegł trzy maratony z rzędu w obie strony. Unik przypomina pijacki chód, zamach bronią trwa w nieskończoność, nie da się także blokować, więc w czasie walk trzeba zerkać na zielony pasek. Można bawić się na wyczucie i zbijać wrogie ataki, ale jest to na tyle trudne, że zazwyczaj polegałem na zwykłym bloku i kontrze. Oczywiście decydując się na większy zamach też wystawiamy się na atak, więc radzę dobrze obserwować i nie spieszyć się. Lepiej wygrać w tempie szachisty niż przegrać jak Najman z Pudzianem.

NIE DLA MAS, CZYLI DLA NAS?

Oczy i uszy dookoła głowy to obowiązek w Demon's Souls, co prawda zdarzają się chwile oddechu, ale bezpieczniej jest trzymać gardę przez cały czas, bo można zostać nieprzyjemnie zaskoczonym. Mądrzę się, a gra i tak kopała mnie w tyłek na każdym kroku – zamiast uciekać, tylko się odwracałem i ze skwaszoną miną prosiłem o więcej. Zresztą nie miałem innego wyjścia, bo po śmierci trzeba wrócić zebrać pozostawione dusze. Nie przepadają zebrane bronie, noszona zbroja i wyuczone czary, więc zasadnym wydaje się pytanie – czy dusze są rzeczywiście tak cenne? Odpowiedź jest banalna: są najcenniejsze. Od nich zależy rozwój postaci i to one są walutą, za którą można się wyposażyć u handlarzy. Powrót do miejsca własnej śmierci jest o tyle łatwiejszy, że znamy pozycję wrogów, tyle że wszyscy się magicznie odradzają, więc ciągle trzeba uważać i nie pędzić na hejnał. Nie potrafię policzyć, ile razy wyłączałem grę tylko po to, żeby zdać sobie sprawę jak mocno wlazła mi na ambicję i spróbować swoich sił jeszcze raz. A potem jeszcze raz. I kolejny. Checkpointów jest mniej niż porządnych autostrad w Polsce, dlatego partie z Demon's Souls nie należą do najkrótszych i lepiej przygotować się na dłuższe posiedzenie.

KLASYCZNY KLIMAT FANTASY SMAKUJE TU, JAK PORZĄDNE WINO, AŻ DZIW, ŻE AUTORAMI SĄ JAPOŃCZYCY. TAK POWINNY WYGLĄDAĆ NOWOCZESNE WROTA BALDURA, CZY DIABLO

TOPORNA W OPÓR

Gra nie pauzuje, kiedy podglądamy ekwipunek - dobrze, że menusy są całkiem przejrzyste i zmiana broni nie trwa w nieskończoność. Niestety poza tym i paroma innymi przykładami, sterowanie potrafi urosnąć do miana największego bossa i skutecznie utrudnić zabawę. Lokowanie na przeciwnikach jest tutaj niezbędne, a odbywa się poprzez wciśnięcie prawej gałki, co nie jest najbardziej intuicyjnym rozwiązaniem. Wyśrubowany poziom trudności nauczył mnie, że From Software grubo ciosali swoje dzieło i kłopotliwe sterowanie tylko mnie w tym utwierdziło. Podobnie rzecz się ma z oprawą, bo ciężko ocenić czy jej surowość to zaleta, czy wada. Demon's Souls jest niczym niepiękna dziewczyna – niby nie ma na czym zawiesić oka, a jednak przykuwa uwagę niewidoczną cechą. Nad wszystkimi wadami góruje niesamowity klimat przesiąknięty eposami o rycerzach, zgnilizną trolli i słodko pachnącą obietnicą łona księżniczki... Pierwsze przejście nie zaspokaja apetytu, jest jedynie zapowiedzią przetracenia kolejnych godzin w królestwie Boletarii. To bardzo specyficzna, siermiężna gra, dla której zasadne byłoby napisanie recenzji w stylu pierwszych numerów Secret Service – pełnej opisów, tabelek, charakterystyk i statystyk. Rozgryzanie mechanizmów tworu From Software i odkrywanie głębi systemu to niesamowite uczucie, choć kilka siermiężnych rozwiązań nie pozwala się nimi w pełni cieszyć. Słychać pogłoski o patchu dodającym możliwość wyboru poziomu trudności, ale z drugiej strony właśnie to uczucie strachu przed każdym napotkanym przeciwnikiem jest największym atutem gry. To niewiarygodne, że nie została wydana w Europie. ■■

OCENA **9.0**/10

+ ROZBUDOWANA, WYMAGAJĄCA I DŁUGA, NIESAMOWITE PATENTY
– NIEPRZYSTĘPNA JAK DIABLI, NADZWYCZAJNIE TRUDNA

DAJ JEJ CZAS, A PRZEPADŁEŚ BEZPOWROTNIE

W gabinecie szefa

Do chwili zagrania w Demon's Souls nie zdawałem sobie sprawy, że hardkor można stopniować na tak wiele sposobów. Pokory uczą szczególnie pojedynki z szefami, którzy bezlitośnie obnażają słabości postaci i weryfikują poglądy o znaczeniu słowa „trudność". Są tego dobre strony, bo po zapoznaniu się z poradami innych wymiataczy i spędzeniu kilkunastu godzin w Boletarii, można samemu nadawać ton walkom. Projekty bossów są imponujące i jednocześnie klasyczne – nie brakuje OLBRZYMIEGO smoka, ale znajdzie się miejsce dla przypominającego Balroga demona z płonącym porożem czy stada latających płaszczek. Dla każdego coś niemiłego i obrzydliwego.

SIDESWIPED

▶ NDS // Majesco

Pokolenie burnoutowców będzie zadowolone z tej gry. To beztroskie wyścigi, w których dojechanie do mety najczęściej w ogóle się nie liczy, a najważniejsze jest wypełnienie postawionych celów.

Zwykle orbitują one wokół nabicia jak największej liczby punktów poprzez rozwalcowanie przeciwników. Jednak tam, gdzie Burnout silił się na pozory realizmu (widoczne zniszczenia, poukładana fizyka zderzeń), Sideswiped staje po przeciwnej stronie barykady. Auta wyfruwają w powietrze, jakby były wystrzeliwane z niewidzialnej procy, efektownie zaczynają się dymić, by w końcu eksplodować. Od początku gra nie odpuszcza i każe zaliczać wyśrubowane rekordy, więc doświadczenie jest mile widziane. Zadań jest dużo, całość ujęła mnie od początku arcade'ową otoczką – skoczna muzyka, proste menusy i dzieciak krzyczący „start". Takiemu zestawowi nie sposób się oprzeć, tym bardziej, że gra hula niezwykle płynnie i nie straszy biedą otoczenia, jak większość wyścigów na handhelda Nintendo. Jaki jest koszmar instruktora jazdy? Wejście do holu szkoły i zobaczenie, że pierwszy delikwent do egzaminu na prawo jazdy siedzi z DSem w rękach i cieszy się grając w Sideswiped.

7.4/10

//Gonzo

TMNT: ARCADE ATTACK

▶ NDS // Ubisoft

A miało być tak pięknie... Zapowiedzi nie szokowały, ale dawały nadzieję na hołd najstarszej szkole. Od ostatniej dobrej gry z Wojowniczymi Żółwiami Ninja minęło dobre kilkanaście lat, sentyment przygasł nawet w ich największych maniakach, ale nie zgasł do końca i szczerze trzymałem kciuki za Ubisoft.

Jak się jednak okazało, nie tak łatwo stworzyć prostego beat'em upa, nawet jeśli ma się już historię i bohaterów. Żółwie wracają w pełnym składzie, choć różnice między nimi ograniczają się do broni i koloru opaski na oczach. Walki z napływającymi falami przeciwników to popis powtarzalności tych samych combosów, nie trzeba nawet się specjalnie starać, bo wrogowie nie spieszą się z zadawaniem ciosów. Można pograć z kolegą z drugim DSem, ale tylko we dwójkę – cztery Żółwie na raz nie wchodzą w rachubę. Nudna rozgrywka i bezpłciowy system zupełnie „kładą" Arcade Attack, najfajniej z tego wszystkiego wypadają przerywniki filmowe, ale to przecież żadne pocieszenie. Nawet mój dziecięcy fanatyzm nie pomógł w przysłonięciu wad gry od Ubisoftu. Chyba ktoś nie zrozumiał, że to ma być gra z Żółwiami, a nie o żółwim tempie...

3.5/10

//Gonzo

STAR WARS BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

▶ NDS // LucasArts

Miesiąc temu ogrywałem Modern Warfare 2 w wersji DS stworzone przez tego samego developera, co Elite Squadron. Prawdę mówiąc, myślałem wtedy, że wszelkie błędy Call of Duty wynikają z faktu, że Battlefront pochłonął więcej mocy przerobowych.

Niestety, gra wygląda jak Phantom Menace sprzed dekady, a nawet w porównaniach z Jedi Knight nie okazałaby się jednoznacznym zwycięzcą. To prosta strzelanka z widokiem z góry, tyle że oparta o znaną licencję. Przez 11 rozdziałów można przebijać się zarówno w pojedynkę, jak i ze znajomym, choć niewiele z tego zabawy. Przeciwnicy pojawiają się znikąd, kuleje system celowania, a pojedynki bardziej przypominają chaotyczne bójki w barze niż cokolwiek innego. Powinienem napisać, że możliwość aktywnego uczestniczenia w najsłynniejszych bitwach z uniwersum Lucasa jest gratką dla fanów, ale już tyle razy mieli okazję tego doświadczyć, że raczej nie oczekują z wywieszonym językiem kolejnej szansy. Zabawy z Elite Squadron nie ma praktycznie żadnej, gra się podobnie, jak w serię LEGO, tylko tutaj wszystko jest na serio, więc nie ma przebacz dla uproszczeń i niedokładności na każdym kroku. Może powinni.zrobić gwiezdnowojenne puzzle... //**Gonzo**

4.0/10

COOKING MAMA 3

▶ NDS // Majesco

Tak się złożyło (nie pytajcie...), że miałem okazję grać we wszystkie odsłony Cooking Mama, ale „trójka" rozłożyła mnie na łopatki.

Nie tyle swoją jakością, bo ciągle chodzi o to samo i stylus służy głównie do krojenia, szatkowania i wykonywania innych czynności w kuchni. Po pierwsze, doszła możliwość robienia zakupów, która nie wyróżniałaby się niczym ciekawym, gdyby nie fakt, że w sklepie każda osoba jest potencjalnych zagrożeniem. Trzeba uważać niemal tak bardzo, jak na walki z widocznymi na mapie przeciwnikami w japońskich erpegach. Jeden zły ruch i koleżka próbuje nas zasypać stertą serów do skosztowania, albo rzuca w Mamę promocyjnymi produktami. Zabawne, jak wiele ma to wspólnego z rzeczywistością. Rozwalił mnie dubbing postaci stylizowany na... osoby myślące wolniej. Wypadło to komicznie, choć to humor bardziej w stylu doktora House'a niż gry dla dzieci. Cooking Mama 3 jest ponadto bardzo rozbudowana, menu jeszcze nigdy nie oferowało tylu opcji i gdybym był na miejscu tych kilku milionów osób, które kupiły dziecku DSa pod choinkę, na pewno solidnie rozważyłbym grę o gotowaniu. Dorośli niech lepiej poczekają na edycję z serialowym Dexterem, tam też co nieco się kroi. Uhuhuhaha! //**Gonzo**

7.1/10

PHANTASY STAR Ø

DOCZEKAMY SIĘ MMORPG NA DSA?

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: SEGA
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: 12 luty
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: O tak, friend codes to broń obosieczna – maksymalnie upierdliwa konieczność znania ciągu cyfr przypisanych znajomemu (a każda gra ma osobny kod, więc nie jest tak, że przypisany jest do ksywki) po prostu męczy. Wiem, że ma to chronić przed nadużyciami, ale średnio to wyszło w praniu. Gra jest śliczna i całkiem rozbudowana jak na przenośną konsolkę. Fani na pewno się ucieszą. ■■

Pod względem wbudowanego wifi, przenośniak Nintendo przebija nawet sieciowo nastawionego X360, ale do tej pory żadna gra nie robiła z tego tak dobrego użytku, jak PS0. Po niemal dekadzie ludzie wciąż grają w Phantasy Star Online na nieodżałowanym Dreamcaście – czy dla takich fanów może być lepszy prezent, niż wersja na małą konsolkę, aby na partyjkę mogli wyskoczyć w czasie przerwy na lunch?

Wybór rasy w PS0 skutkuje nie tylko innym wyglądem i statystykami, ale także inną fabułą, która obraca się wokół tych samych wydarzeń, choć pokazuje je z różnej perspektywy. Można całą grę przejść ani razu nie łącząc się z serwerami, ale wtedy rosną szansę zanudzenia się na śmierć. Zadania się powtarzają, w zasadzie za każdym razem chodzi o ubicie jakiegoś potwora i trzeba przyznać, że początek nie nastraja przyjaźnie. Wrogowie są mocni, więc warto szybko dołączyć do drużyny hasającej już po światach od jakiegoś czasu. W miastach służących za bazy wypadowe można pohandlować albo pogadać z masą postaci, ale dialogi – oprócz tego, że są przegadane – rzadko dają jakiekolwiek pole do wyboru, bo często wszystkie odpowiedzi brzmią podobnie, więc dowolność jest iluzją. Nowym w temacie trochę kłopotów może sprawić połapanie się w Technikach, Paletach i charakterystyce postaci, ale kilkadziesiąt minut wystarczy, by poznać system na wylot i więcej się nim nie przejmować.

Odpowiedź na początkowe pytanie może być tylko negatywna, wszystko z powodu niepotrzebnych Friend Codes. Rzecz powraca jak bumerang przy każdej grze na platformy Nintendo, która obsługuje online, ale jeszcze nigdy nie irytowała w takim stopniu. W moim przekonaniu zmarnowano spory potencjał Phantasy Star 0, bo grając z przypadkowymi ludźmi (o dziwo, jest tutaj taka opcja), jesteśmy skazani na niemal identyczne zadania, a rozmowy ograniczono do wyboru kilku odgórnie wyznaczonych kwestii. Oczywiście to i tak spory krok naprzód, ale trudno chwalić pierwszy ruch przy próbie wygrzebania się z ruchomych piasków... Oczekuję, że nieszczęsne Friend Codes zostaną w najbliższym czasie ostatecznie wyeliminowane.

Wiele gier próbowało na DSie mierzyć się z 3D, tylko kilka z nich potrafiło zachwycić, tymczasem Phantasy Star 0 zapewnia płynną, różnorodną rozgrywkę, która na niemal każdym kroku cieszy oko. Otoczenie jest szczegółowe, wyduszono z konsoli imitację różnych efektów świetlnych. Ale z drugiej strony, animacja ślizgających się postaci przypominała mi, że to jednak tytuł z Japonii. Zachodni developerzy mają co podpatrywać, choć mogło być dużo lepiej. ■■

OCENA

8.2/10

+ POSTAWIENIE NA ROZGRYWKĘ PRZEZ SIEĆ, PRZYJEMNA OPRAWA
– POTKNIĘCIE SIĘ NA FRIEND CODES

CZAS PRZESIĄŚĆ SIĘ Z DREAMCASTÓW!

F1 2009

OSTATNI WYSTĘP KUBICY W F1?

txt: MARCELLUS

PSP | Wii

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gdybym był developerem, wolałbym tworzyć gry na PSP i Wii niż na HD-geny, bo trzeba się wykazać sporymi umiejętnościami i pomysłowością – wiecie, ograniczenia mocy, specyficzne sterowanie, brak drugiego analoga i takie tam. Ale na pewno nie tykałbym się racerów, a jak już, to tylko zręcznościowe. Potrzebne jest precyzyjne sterowanie, a tego nie ma w obu wersjach F1 2009 stąd 6/10

Mam nadzieję, że zadziała to tak samo skutecznie, jak moja „klątwa" z poprzedniego numeru, gdy ogłosiłem w miarę świeżego w momencie pisania „njusa", że Allen Iverson kończy karierę w NBA, a zanim numer pokonał drogę z drukarni do kiosków, okazało się, że wrócił na stare śmieci, czyli do Philadelphia 76-ers. Tym razem mam nadzieję, że Renault zostanie w F1 i Robert będzie miał co robić w tym roku.

Ale jeżeli chodzi o gry w temacie F1, to prawdę mówiąc nie za bardzo mnie obchodzi to, czy się ukażą, czy nie. Zwłaszcza jeżeli chodzi o wersje na konsole przenośne. Po prostu nie są mi potrzebne do szczęścia. No ale skoro tematu podjęli się tacy wyjadacze od wyścigów, jak Codemasters, warto sprawdzić co też przygotowali. Uprzedzając fakty powiem, że niewiele poza użyczeniem silnika napędzającego DiRT 2, czyli EGO Engine ekipie Sumo Digital (fachowy OutRun 2006 Coast 2 Coast na PSP) i wydaniem F1 2009 na PSP oraz Wii.

BYŁEM, WIDZIAŁEM

Sumo Digital nie narobili się specjalnie, ot standardowe tryby każdej gry zahaczającej o tematykę prawdziwych wyścigów, czy to bolidów, samochodów klasy turystycznej, czy też motocykli. Można przejechać szybki wyścig, weekend ze wszystkim treningami i klasyfikacjami oraz sezon i karierę. Jak na razie nic powalającego. Tym bardziej, że jakoś nie wyobrażam sobie jeżdżenia „na poważnie" na konsoli przenośnej. Zwłaszcza wyścigów w pełnym wymiarze, które trwają przecież około półtorej godziny. Dlatego też w grze znalazło się kilkadziesiąt mini-gier, które pozwalają pobawić się w sposób przystający do przenośnego grania. Chodzi w nich o wykonanie tego, czego gra oczekuje – przejechania danego odcinka w wyznaczonym czasie, wyprzedzanie innych bolidów, itp. To jedyny tryb, który pozwala się naprawdę fajnie pobawić z F1 2009, ale w moich oczach to nieco za mało, żeby wydawać grubą kasę na tę grę.

FLAGA? No na szczęście to nie jest błąd programistów – za plecami Roberta widać naszą flagę, a w prawym górnym rogu widnieją barwy Monte Carlo gdzie za chwilę będziemy się ścigać po najsłynniejszym i najkrótszym torze w Formule 1.

Tym bardziej, że jest zwyczajnie brzydka. Wiem, że PSP nie jest już najmłodszą maszynką, ale to nie znaczy, że nie można się przyłożyć – ta gra wyglądałaby nieźle na PSX pod koniec ubiegłego wieku pod warunkiem, że telewizor nie byłby zbyt duży. Trasy – jak to w F1 – są puste i nudne. Tekstury proste, modele bolidów również. Nie ma na czym oka zawiesić, a na dokładkę gra chrupie, gdy dzieje się coś więcej na trasie. Dźwięk jest przeokropny i nawet nie warto o nim wspominać. Warto za to powiedzieć dwa słowa o sztucznej inteligencji przeciwników. Nie istnieje.

Jedyne, co jest okej, to niezły model jazdy, ale nie można tego samego powiedzieć o kolizjach. Te są żałosne, kartonowe, nierealistyczne i standardowo dla gier, forują konsolowych przygłupów sterowanych przez wspomniane już SI.

NAUKA POSZŁA W LAS

Nadal zachodzę w głowę skąd w ogóle wziął się pomysł, żeby na konsolę przenośną wydawać gry tak bardzo mało przenośne? I to dotyczy nie tylko wyścigów, ale całej gamy gier bez sensu rzucanych na PSP. Bo o ile zgadzam się z tezą Miela, że PSP staje się przenośną konsolą stacjonarną, to nie znaczy, że mi się to podoba. Nadal oczekuję od PSP rozrywki odmiennej od tego, co mogłem znaleźć na PS2 i mogę dostać na PS3. No ale najwyraźniej specyfika tego sprzętu na to nie pozwala, przynajmniej nie w przypadku „dużych gier", Minisy robią to, czego się od nich oczekuje, racery z całą pewnością nie.

MECHANICY Robią wszystko jak należy, nie zdarza im się zostawienie węża od tankowania we wlewie, więc pożary w pit stopie nam nie grożą. A gdyby tak mini-gierka?

KERS W grze nie ma miejsca na niesprawiedliwość. Wszyscy mają „magiczny-elektryczny" dopalacz, który więcej wniósł do F1 zamieszania niż te jego kilka koni było warte. Cóż, takie są efekty, gdy chce się najbardziej paliwożerne maszyny zrobić bardziej „eco".

Naprawdę starałem się być dobrze nastawionym do F1 2009 na PSP, ale po prostu nie potrafię przymknąć oka na takie niedoróbki. O ile jestem jeszcze w stanie zrozumieć, wątłe bo wątłe, argumenty przemawiające za wydawaniem na przenośną konsolę wyścigów w stylu MotorStorma, tak gry w typie F1 (czy Gran Turismo, jeżeli już o tym mowa) zupełnie nie pasują mi do konsoli przenośnej. Choćby nie wiem jak dobrze były skodowane i jak niebywale dużo wyciskałyby z maszynki. I nawet gdyby miały dziesiątki trybów i dodatków, to i tak wszystko rozbije się o rzeczy nie do przeskoczenia. O wielkość ekraniku i równą mu głębię immersji, o sterowanie przyciskami kierunkowymi lub nieprecyzyjnym „pieprzykiem", o brak możliwości analogowego sterowania przepustnicą i hamulcem, o dźwięk przypominający komara, który po ukąszeniu Pudziana dostał ataku „roid rage". O grafikę też tak na marginesie.

Jak można się domyślić z powyższego, nie polecam F1 2009. Nie grało mi się fajnie, nawet pomimo tego, że przyzwyczaiłem się do sterowania, a chłopaki jakimś cudem nie wywalili mnie z redakcji za „brzęczenie", więc najwyraźniej jest do przeżycia. Jak ktoś bezgranicznie kocha F1 to może zaryzykować. ■■

OCENA 5.2/10

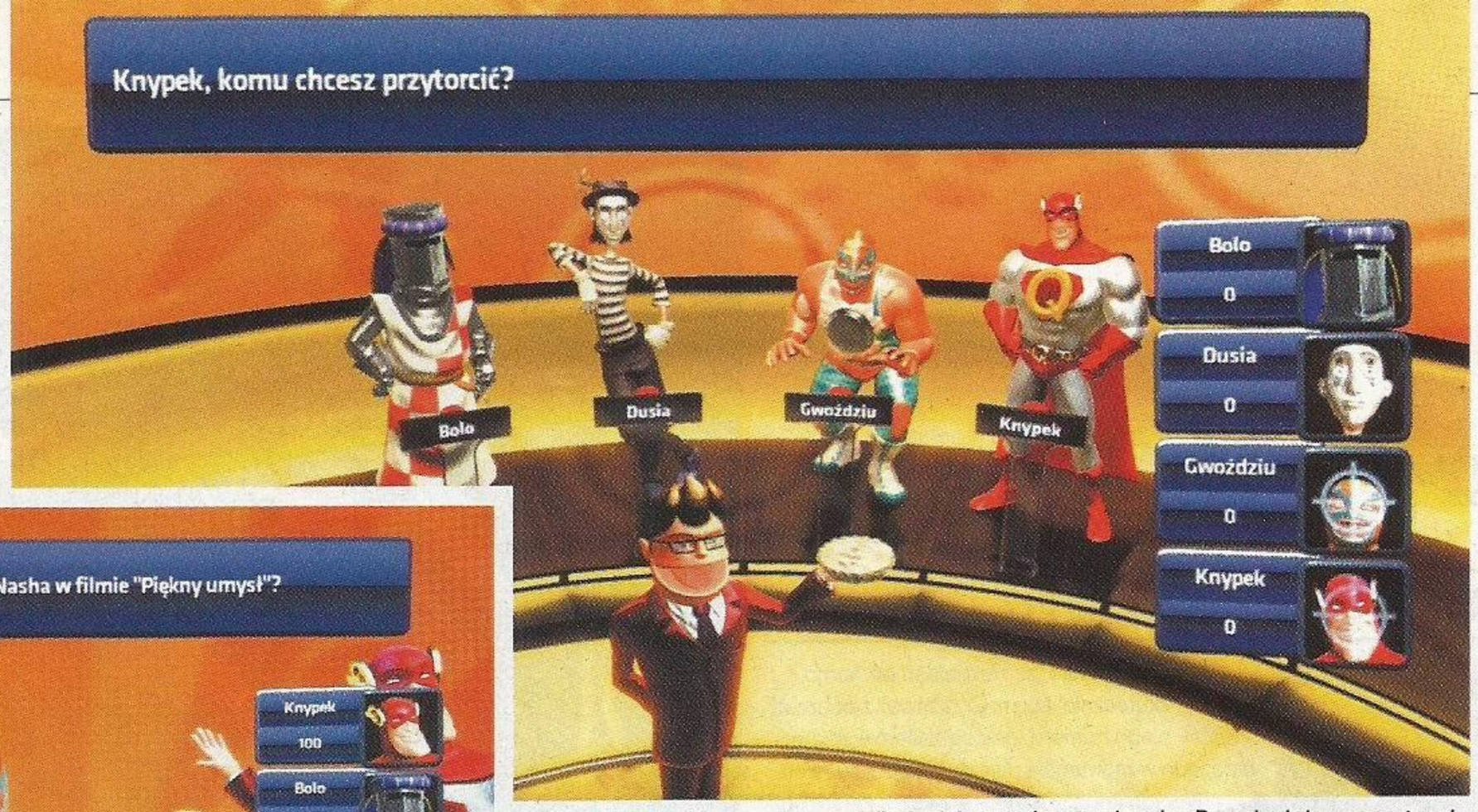
+ NIE JEST ŹLE, PO PROSTU BEZ SENSU
- GRAFIKA, DŹWIĘK, PRZYGŁUPI KONKURENCI

OBY NA HD-GENACH BYŁO LEPIEJ

Jedziemy na Wii

Fani Formuły 1 nie są rozpieszczani na żadnej z platform, tym razem nieco dobrego trafiło się tym, którzy machają przed konsolą. Wersja na Wii jest w tym momencie jedyną rozsądną, choć oczywiście nie polecam kupowania konsoli tylko po to, żeby ścigać się na nowym torze w Abu Zabi lub w nocy gnać przez uliczny tor w Singapurze. Grafika też nikogo raczej nie powali, a zawartość jest identyczna, jak na PSP. Jedyną różnicą, ale bardzo istotną jest to, że gra się o wiele fajniej. Zapewne to zasługa większego ekranu, który pozwala lepiej wczuć się w jazdę bolidem, co przekłada się na chęć rywalizacji i motywuje do poprawiania swych czasów. **7/10**

SOCIAL GAMING Czyli jeśli grać w Buzza, to nigdy samemu. Dobra, dobra, ja poproszę więcej konkurencji dla jednego gracza, bo polubiłem te z wersji peespekowych. Możliwość zabawy w osiem osób to kapitalna sprawa, można też spróbować sił w starciu przez internet z siedmioma przeciwnikami.



STARA GWARDIA Mim powrócił, zapaśnik również, postaci występujących w Buzz nic nie łączy, poza tym, że głupio wyglądają i są nieśmieszne. Co kto lubi, dla mnie to żadna wada.

BUZZ
ŚWIAT QUIZÓW

POWAŻNIE – DAWNO SIĘ TAK DOBRZE NIE BAWIŁEM PRZY BUZZIE

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Relentless
- Liczba graczy: 1-8 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIOD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

FAX: Skąd ja wezmę siedmiu kumpli do turnieju? Może uda mi się przekonać graczy z Halo. W każdym razie zwiększenie liczby zawodników trzeba odnotować na plus, a prowadzący zwraca się do wszystkich po imieniu, więc miło, że wprowadzono takie poprawki. Naturalnie ten tytuł sprawdza się najlepiej na imprezach, czy to rodzinnych, czy w nieco bardziej rozrywkowym gronie, bo zabawa online zupełnie mnie nie przekonuje. Jednak jeśli macie zaprzyjaźnionych znajomych (rodzinę) z PS3, to można organizować kanapowe starcia. Dobry pomysł, ale wymaga sporej liczby osób. Szkoda tylko, że grafika nadal trzyma przeciętny poziom, bo choć projekty postaci są świetne, to otoczenie niczym nie zachwyca. 7/10

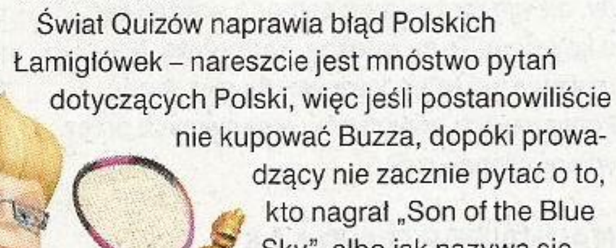
Zmiany w najsłynniejszym konsolowym „teleturnieju"? Sam w to nie wierzę, aż muszę sprawdzić jeszcze raz... Już. One tam naprawdę są, co oczywiście bardzo mnie cieszy, bo już miałem serdecznie dość kolejnych takich samych odsłon Buzza.

Najfajniejszą z nowinek jest wybieranie imienia z listy (zamiast dotychasowego wpisywania ksywki samemu) dzięki czemu prowadzący nareszcie zwraca się do uczestników po imieniu. Drobiazg, ale uwierzcie mi, tego właśnie Buzz potrzebował, w końcu czułem, że to ja uczestniczę w zabawie. Poza tym prowadzący zabawnie wymawia imiona, a jeszcze lepsze jest to, że oprócz Michałów, Grzegorzy, Dominik i innych Kasi są również Kochanie, Dusia oraz Ziom. Spróbujcie wybrać ksywkę Knypek na imprezie, podchmielone towarzystwo uśmieje się do łez, gdy Buzz złośliwie Wam dogada.

Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że Buzz zapamiętuje, jak poradziłem sobie w „poprzednim odcinku". Jeśli wygrałem, przywitał mnie jako mistrza, w przeciwnym wypadku wyraził nadzieję, że tym razem lepiej sobie poradzę. Kolejny drobiazg, który pozytywnie wpływa na odbiór gry.

ZMIANY NA LEPSZE

Oczywiście, wymienione powyżej zmiany to zbyt mało, żebym padł przed Światem Quizów na kolana. Doszły trzy nowe konkurencje, najbardziej spodobała mi się ta, w której jeden gracz zostaje wytypowany do odpowiadania, a reszta obstawia, czy mu się powiedzie. Można obstawiać zachowawczo, albo zaryzykować i być może stracić sporo punktów. Utrzymywanie się jak najdłużej przy „życiu" (niewielki limit błędów), albo ściganie się z innymi graczami o to, kto pierwszy odpowie na pięć pytań, już takie fajne nie jest. Szkoda, że są tylko trzy nowe konkurencje, można było dołożyć jeszcze ze dwie, chociaż ja akurat najbardziej lubię po prostu sprawdzać swoją wiedzę. Ucieszyła mnie rozbudowana opcja dobierania konkurencji według własnych preferencji. Można rozegrać rundy tylko „poważne", wyłącznie „szalone", albo wybrać, które konkretnie mają się pojawić. Da się też ustawić, żeby zabawa trwała piętnaście minut albo trzy kwadranse. Jedyne, czego mi brakuje, to opcja wybierania zestawów pytań. Jeśli chcę przygotować na imprezę quiz dotyczący na przykład Polski, muszę samemu go stworzyć. To jednak drobna wada.



Świat Quizów naprawia błąd Polskich Łamigłówek – nareszcie jest mnóstwo pytań dotyczących Polski, więc jeśli postanowiliście nie kupować Buzza, dopóki prowadzący nie zacznie pytać o to, kto nagrał „Son of the Blue Sky", albo jak nazywa się niezdrowa dieta tudzież były prezydent, to właśnie nadszedł czas pójść do sklepu i opróżnić portfel. To jest właśnie TA gra. Osoby przygotowujące pytania dla naszej wersji poradziły sobie bardzo dobrze, tylko czasami propozycje pozostałych odpowiedzi są tak głupie, że trzeba albo bardzo się spieszyć, albo kompletnie nie mieć wyobraźni, by nie wskazać tej właściwej.

KROK PO KROKU

W sumie w zabawie może wziąć udział aż osiem osób, naturalnie potrzeba do tego dwóch zestawów buzzerów. Przerwy pomiędzy rundami, a także momenty, gdy awatarek cieszy się z udzielenia dobrej odpowiedzi, bywają irytujące, bo nagle okazuje się, że zabawa trwa zbyt długo. Przydałaby się opcja omijania tych animacji, ale jak zapewne już zauważyliście, trochę się czepiam. Ciężko znaleźć jakąś poważną wadę tej gry, może poza tym, że zmiany są bardzo fajne i przywitałem je z otwartymi ramionami, ale nie są duże, ekipa Relentless wykonała kilka małych kroczków. W dalszym ciągu brakuje opcji zagrania własnym awatarem stworzonym w Home, a tryb dla jednego gracza składa się jedynie z dwóch konkurencji, co w porównaniu z Buzzami na PSP musi budzić uśmiech politowania. Grafika jaka była, taka jest, nie spodziewam się, żeby w tym temacie coś drgnęło w najbliższym czasie.

Drobne wady, sporo zalet, krótko mówiąc – Świat Quizów jest świetny i przywrócił mi ochotę do grania w Buzzy. Warto sprawdzić. ■■

OCENA **8.0**/10

+ POLSKIE PYTANIA, IMIONA, NOWA KONKURENCJA
– ZMIANY SĄ, ALE WCIĄŻ ZBYT MAŁE

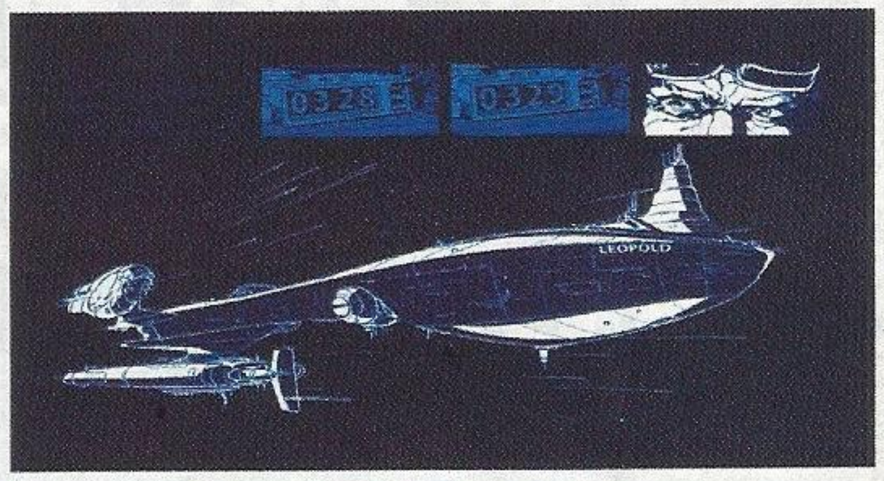
JEDZIESZ Z EKIPĄ? ZABIERZ BUZZA

Tysiące pytań

Tradycyjnie już, pytań jest mnóstwo, podobno około pięciu tysięcy, wierzę na słowo, bo nie policzyłem (wybaczcie). Nie powtarzają się tak często, jak zdarzało się to w poprzednich częściach, ale może po prostu tak mi się wylosowało. W każdym razie, jakby komuś było mało pytań, zawsze może podłączyć się do internetu i ściągnąć quizy przygotowane przez innych graczy. Wprawdzie sporo jest słabych, jak to zwykle bywa z „user generated content", dlatego z radością przywitałem opcję sortowania. Łatwo można znaleźć najpopularniejsze, a więc najczęściej również najlepsze zestawy pytań, jest także układanie quizów tematycznie. Samemu też można wrzucić własne pytania do sieci, ale to akurat opcja doskonale znana miłośnikom Buzza.

RZEŹNIA Najbardziej brakowało mi momentów, po których odłożyłbym mokry od potu pad i powiedział sobie, że potrzebuję przerwy, bo intensywność akcji zabija. Niestety, nic takiego nie miało miejsca.

PLAYSTATION 3 również dostanie Alien Breed, ale dopiero w 2010 roku. Nie będzie to pierwsza gra, która debiutuje najpierw na X0, a dopiero później na PS3. Problemy z kodowaniem, czy kasa Microsoftu?



ALIEN BREED EVOLUTION

GRA KULTOWA, CZY O OTWIERANIU DRZWI?

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Team 17
- Producent: Team 17
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Fax jest bardzo surowy, mnie bardziej podoba się ta gra, zwłaszcza w kooperacji, chociaż nie rozumiem dlaczego rozdzielono kampanię od koopa. To dwa osobne tryby, a wiadomo, że najlepiej byłoby, gdyby w dowolnym momencie do zabawy mogła dołączyć druga osoba. Nie podoba mi się też pomysł wydawania tej gry w epizodach. Że niby coś poprawią w kolejnym odcinku? Ta, jasne. 7/10

Przez całą grę starałem się poznać odpowiedź na to pytanie. Nawet zacząłem liczyć zabitych przeciwników i wszystkie otworzone drzwi, uruchomione systemy, zdobyte karty magnetyczne oraz naprawione mechanizmy. Rachunek wyszedł na niekorzyść pociągania za spust. Alien Breed Evolution: Episode 1 okazał się grą, w której najważniejsze jest szukanie kluczy, a nie samo strzelanie. Czemu jest więc reklamowana jako napakowany akcją shooter z elementami horroru?

NIECZYNNE DO ODWOŁANIA

Elementy to dobre słowo, bo faktycznie można doszukać się w tej grze kilku fajnych pomysłów, które jednak giną w ciemnościach korytarzy. Motywem przewodnim jest walka o przeżycie na statku kosmicznym opanowanym przez hordy obcych. Fabuła nie ma tu znaczenia, a gdyby nawet miała, to komiksowe plansze i krótkie dialogi nic tak naprawdę nie tłumaczą. Zresztą to wszystko jest nieważne, bo liczy się walka z przeciwnikami. W każdym razie, tak producent reklamuje ABE: E1. W praktyce rozgrywka sprowadza się do szukania wspomnianych powyżej kart, czy naprawiania popsutych systemów statku. I faktycznie, na każdym kroku widać zniszczenia, a otoczeniem wstrząsają kolejne eksplozje. Wyją syreny alarmowe, wycieka gaz, przegrzewają się reaktory i blokują przejścia. I kto to wszystko ma naprawić? Naturalnie ja, Wy i wszyscy inni gracze, którzy zdecydują się na zakup Alien Breed. Tylko, czy faktycznie chcecie być hydraulikiem łatającym dziury w rurach? Nawet Dead Space nie zmuszał mnie do takich prac domowych, a już tam umierałem z nadmiaru zadań do wykonania. Jednak najgorsze w tym wszystkim jest to, że ciągle trzeba powracać do tych samych poziomów. To jak start wyścigu, który kończy się po piętnastu sekundach i wszyscy zmieniają bieg na wsteczny. Byłem świadkiem skandalicznych głupot, bo jak to jest, że mijam nieczynny komputer, pół kilometra dalej trafiam na zamknięte przejście, a potem wracam do tego samego sprzętu i teraz to on nagle jest aktywny? I pozwala na otworzenie drzwi, pod którymi stałem, jak idiota pięć minut temu? Takie zagrania powtarzają się przez całą grę, a każde użycie karty lub przełącznika trwa kilka sekund. Tak samo przeszukanie szafek, zwłok, czy podniesienie przedmiotów, leżących po kątach. Wszystkie poziomy są po prostu wyłożone patentami, które spowalniają rozgrywkę. W końcu to Alien Breed, więc co się stało ze strzelaniem do obcych?!

UNREAL ENGINE 3 sprawdził się w pięknym Shadow Complex, a Alien Breed to kolejny tytuł, który pokazuje jego moc. Świetne tekstury, masa efektów specjalnych i eksplozji. Więcej takich gier na XBLA.

SWĄD MARTWYCH KOSMITÓW O PORANKU

Hordy wrogów od czasu do czasu wyskoczą ze ściany, podłogi, czy ciemnego zakamarka. Choć może przesadziłem z tymi „hordami", bo zazwyczaj można postrzelać zaledwie do kilku przeciwników. Samo pociąganie za spust jest niezwykle grywalne, bowiem lewa gałka odpowiada za ruch, a prawa za kierunek strzału. Tutaj nie mogę narzekać, bo sterowanie zostało wspaniale odświeżone i dostosowane do współczesnych standardów. Złego słowa nie napiszę też o arsenale, bo jest tu wszystko, co potrzebne, by podziurawić kosmiczne ścierwa. Używanie tych wszystkich zabawek od razu przywołuje miłe wspomnienia z dawnych lat (powrót do przeszłości w ramce), a skoro można też pograć z kumplem, to przyjemność z rozgrywki jest wielka (zakładając, że pominiemy pierwszą połowę recenzji). Poza tym zmianie uległo nie tylko sterowanie, ale i oprawa graficzna. Ta prezentuje się fenomenalnie. Od czasu Shadow Complex nie widziałem tak świetnej grafiki na XBLA. Kamera odrobinę nawiązuje do oryginału, choć bliżej jej teraz do Metal Gear Solid (PSX). Taka perspektywa świetnie się sprawdza w strzelaninie, bo widać wrogów ze wszystkich stron, a jednocześnie nie pokazuje ona dalszego planu, więc faktycznie można się wystraszyć. Tym bardziej, że większość poziomów jest ciemna, latarka ma mały zasięg, a udźwiękowienie potęguje klimat zagrożenia.

Ocenę końcową można przewidzieć na podstawie długości odpowiednich fragmentów. Więcej na tej stronie narzekania, niż pozytywnych opinii. Potencjał został niestety zmarnowany, bo producent zapomniał, że Alien Breed to przede wszystkim strzelanina, a nie szalona gonitwa w poszukiwaniu kodów do drzwi. Na szczęście kooperacja oraz oprawa graficzna na najwyższym poziomie podnoszą przyjemność z rozgrywki. ■■

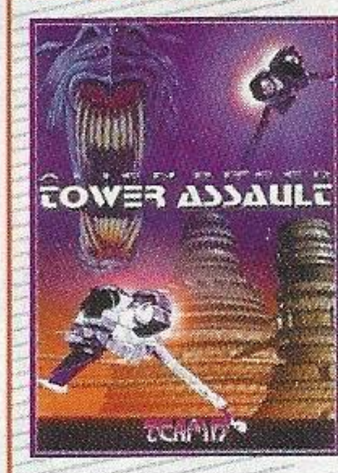
OCENA 6.9/10

+ GRAFIKA, STEROWANIE, KOOPERACJA
– ZA MAŁO STRZELANIA, ZA DUŻO SZUKANIA KLUCZY

JAK MROCZNE WIDMO...

DEAD SPACE to może nie jest, ale i tak kilka razy solidnie się wystraszyłem. Kamera nie pokazuje zbyt wiele, więc nigdy nie wiadomo, kiedy nastąpi atak. Mapka czasami potrafi wychwycić ruch wrogów.

Amiga



Nigdy jeszcze nie miałem okazji przywołać nazwy tej genialnej maszynki. Ile to lekcji zarywaliśmy z kumplami, grając w kultowe już dzisiaj pozycje. Oryginalny Alien Breed miał swoją premierę na Amidze w 1991 roku, a dwa lata później pojawił się na komputerach, działających na systemie operacyjnym DOS (szacunek dla graczy, którzy pamiętają to cudo). Gra zasłynęła między innymi ze względu na możliwość pograna z kumplem, nieoficjalne nawiązania do filmu „Obcy", oraz świetną (jak na tamte czasy) grafikę. Poza tym Alien Breed miał intro, co wtedy nie było wcale takie oczywiste. Ograniczenia sprzętowe wymagały jednak, by ten materiał znajdował się na osobnej płytce. Cóż, były to przekomiczne czasy, więc szkoda, że dzisiaj producent zapomniał, co było najważniejsze w Alien Breed. I nie chodzi mi o otwieranie drzwi.

txt: KAXI

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

TA GRA BAWI SIĘ TOBĄ NIE MNIEJ, NIŻ TY NIĄ

Wii

- Wydawca: Konami
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 12 luty
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Przykro patrzeć jak Konami błądzi. Co ta gra ma wspólnego z pierwszym Silentem? Technicznie całkiem okej, da się pograć, ale ja już nie chcę. RIP Silent Hill. 5/10

Takie ostrzeżenie pojawia się na ekranie po uruchomieniu nowego Silent Hill. Według mnie jest ono nieco na wyrost – nie czułem się jakoś wybitnie zmanipulowany, ale faktem pozostaje, że gra tworzy na swój użytek profil psychologiczny gracza. Jest to jedna z wielu nowości, jakie wprowadzili do serii panowie z Climax. Praktycznie cały system rozgrywki został zbudowany od nowa, Shattered Memories z oryginałem ma wspólnych właściwie tylko kilku bohaterów, zarys fabuły oraz oczywiście samo miasteczko.

NA KOZETCE

Ktoś napisał, że SM jest tym dla Silent Hill, czym Resident Evil 4 dla zombiaczej serii. I miał w stu procentach rację, choć Ciche Wzgórze poszło w zupełnie innym kierunku – dość nieoczekiwanie przygoda w Silent Hill rozpoczyna się w gabinecie psychoanalityka. Gracz siedzi na kanapie i obserwuje wszystko z perspektywy pierwszej osoby, a specjalista wprowadza go w zasady sesji i każe wypełnić krótki formularz. Podkreśla przy tym, by odpowiadać zgodnie z prawdą. A pytania do ogólnikowych nie zależą – „czy zdradziłeś kiedyś partnera" i „czy lubisz odgrywać różne postacie w łóżku" to tylko niektóre z nich.

Jednak wypełnienie tego formularza to nie koniec. Perypetie Harry'ego Masona są co jakiś czas przerywane podobnymi, interaktywnymi scenkami, w których lekarz daje graczowi do rozwiązania jakąś układankę lub też opowiada historyjkę, by potem zapytać, co gracz sądzi o poszczególnych jej bohaterach. Dla niektórych może to brzmieć jak niepotrzebne przerywanie przygody, ale te fragmenty są rewelacyjne przynajmniej z trzech powodów.

Po pierwsze, to zasługa psychoanalityka – od początku czuć, że jest z nim coś nie tak. Może to jego głos, może rzucane półgębkiem komentarze, ale efekt był taki, że nie czułem się w gabinecie bezpiecznie. Druga rzecz to sposób, w jaki te sesje zazębiają się z głównym wątkiem – nie mogę jednak powiedzieć nic więcej, ponieważ otarłbym się o zaspojlowanie zakończenia (lub przynajmniej jednego z nich). A tego byście mi nie wybaczyli. Po trzecie wreszcie, chodzi przede wszystkim o to, jak gra wykorzystuje zebrane o graczu informacje.

Otóż to osobowość gracza kreuje obraz Silent Hill, poczynając od drobnych szczegółów, na wariancie zakończenia skończywszy. Przykładowo, jeśli w formularzu zaznaczycie, że lubicie alkohol, znajdziecie na swej drodze sporo puszek piwa, zamiast powiedzmy coli. Ponadto, zmieniają się postacie, ich stosunek do bohatera, a także to, co mówią. Nie powiem, by każde podejście do Shattered Memories było zupełnie nowym doświadczeniem, ale zmiany są na tyle intrygujące, że dwukrotne ukończenie gry to absolutne minimum. Zwłaszcza, że SM nie jest długie i pęka w dwa wieczory – spora wada, ale patent z profilem psychologicznym częściowo ją niweluje.

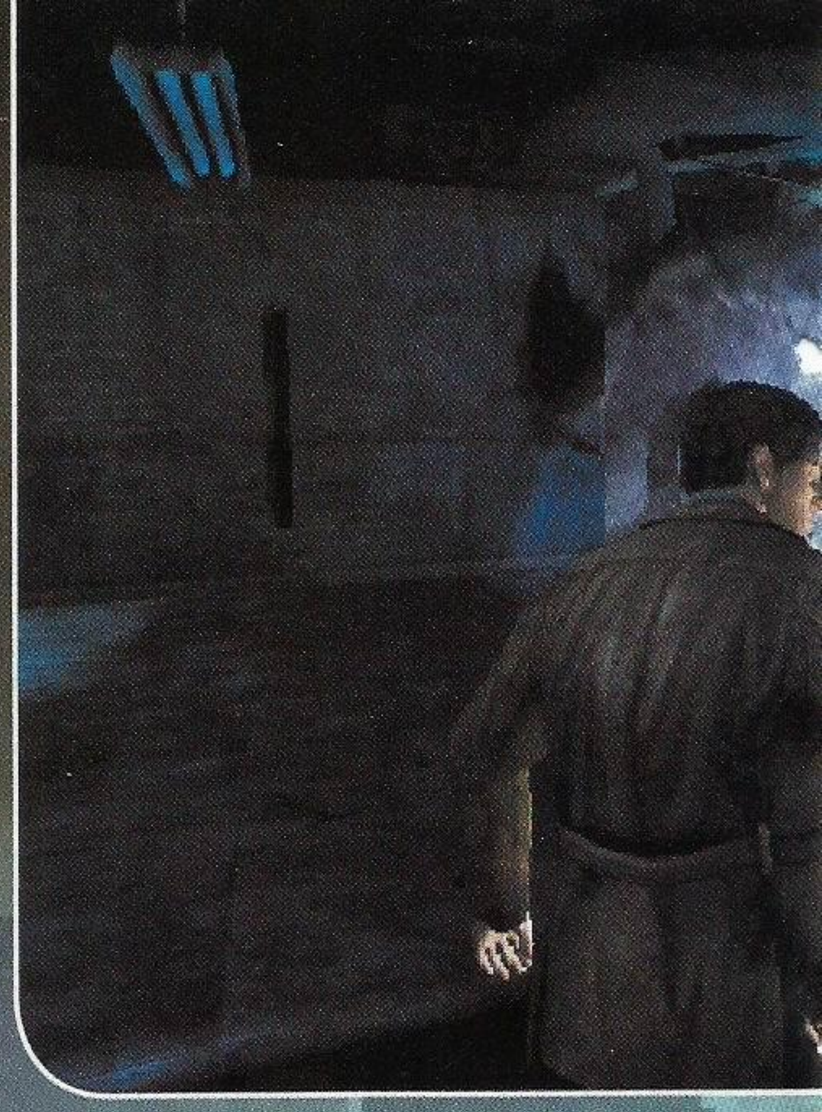
ODWAŻNIE

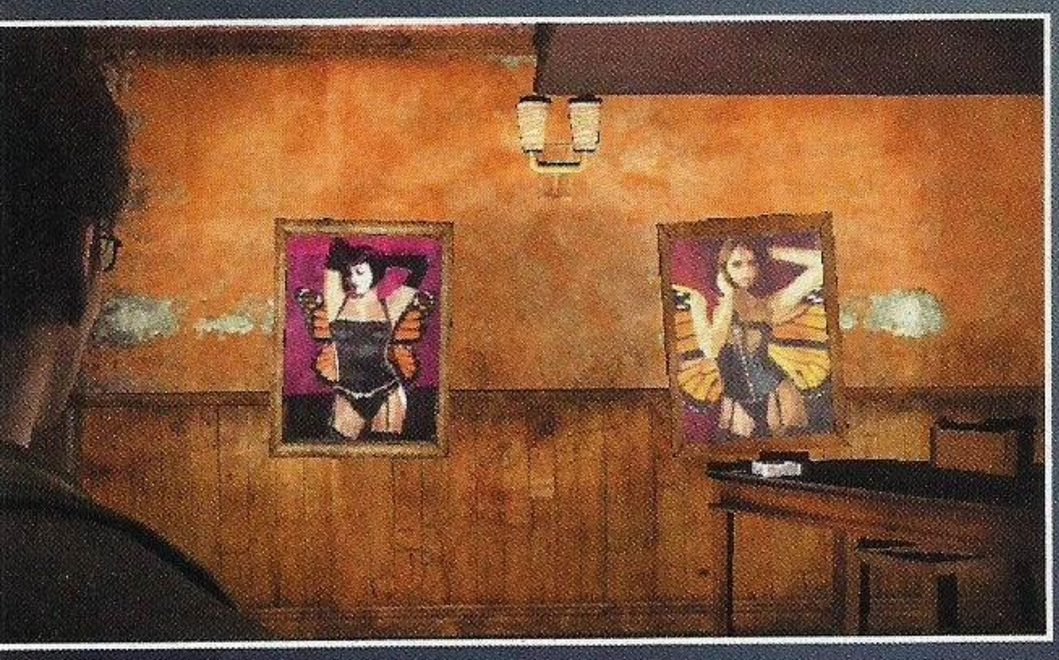
Fanatyczni wyznawcy pierwszego SH mogą poczuć się oburzeni tym, co zrobiono z obiektem ich kultu. Powtórzę to więc jeszcze raz, żeby nikt nie był zaskoczony: to zupełnie nowa gra, tylko nawiązująca do hitu sprzed dekady. Nie znaczy to automatycznie, że jest gorsza. Programiści z Climax zdecydowali się wprowadzić do rozgrywki wiele odważnych lub co najmniej oryginalnych rozwiązań. Zacznijmy od tego, że zrezygnowano całkowicie z walki! Kiedy Ciche Wzgórze pokazuje swoje koszmarne oblicze, a na tów wychodzą maszkary, Harry ma tylko jedno wyjście – uciekać gdzie pieprz rośnie. Jeżeli ma szczęście i znajdzie flarę, może nią czasowo powstrzymać pościg, potrafi również go spowolnić tarasując za sobą drogę, ale nie ma środków, by potwory ubić na dobre. Dopadnięty, ma jeszcze siłę się wyrwać, ale ta sztuczka za którymś razem się nie uda. Trzeba po prostu dać się ponieść pierwotnemu instynktowi przetrwania i dotrzeć za wszelką cenę do wyjścia z koszmaru. Daję słowo, że to podnosi adrenalinę. Tym bardziej, kiedy w takich okolicznościach trzeba jeszcze rozwiązywać zagadki – jednak o nich jeszcze napiszę.

Jak możecie zobaczyć na screenach, „złe" oblicze Silent Hill prezentuje się tym razem o wiele bardziej mroźnie. Co więcej, przemiana miasteczka dokonuje się w czasie rzeczywistym, co wygląda wprost fenomenalnie. Autorzy popełnili jednak w tym aspekcie jeden błąd – otóż potwory atakują gracza tylko po przemianie, co zabija nieco poczucie zagrożenia. Wprawdzie podczas eksploracji atmosfera i tak jest więcej niż niepokojąca, ale tak naprawdę śmierć grozi Harry'emu wyłącznie podczas pościgów. Nie pomaga też jeden jedyny rodzaj przeciwników – ewoluują oni wprawdzie, dostosowując się do profilu gracza, ale to nieco za mało.

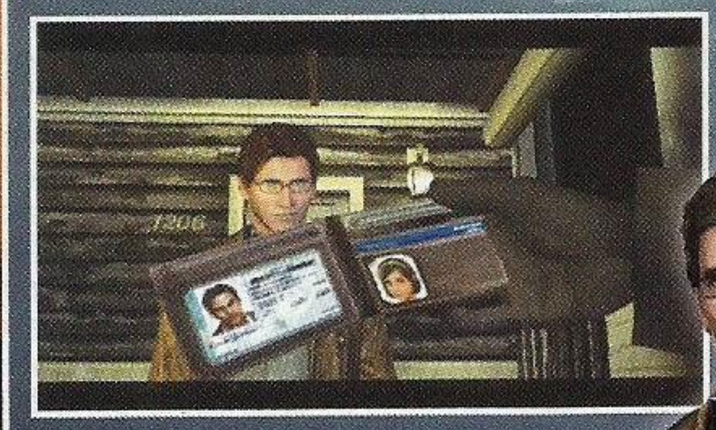
NA ULICACH

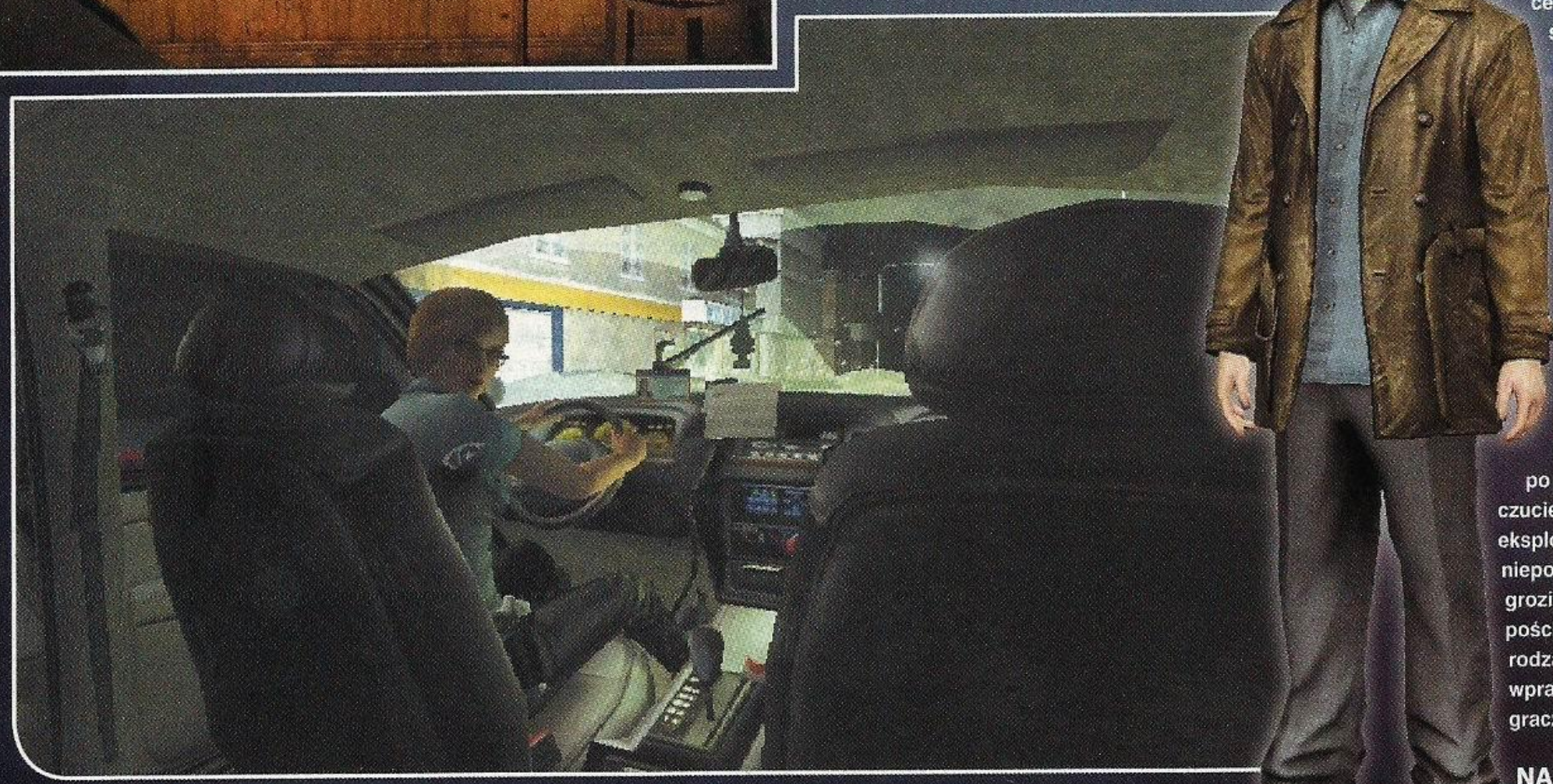
Kiedy Harry nie walczy akurat o życie, próbuje odnaleźć zaginioną córkę.



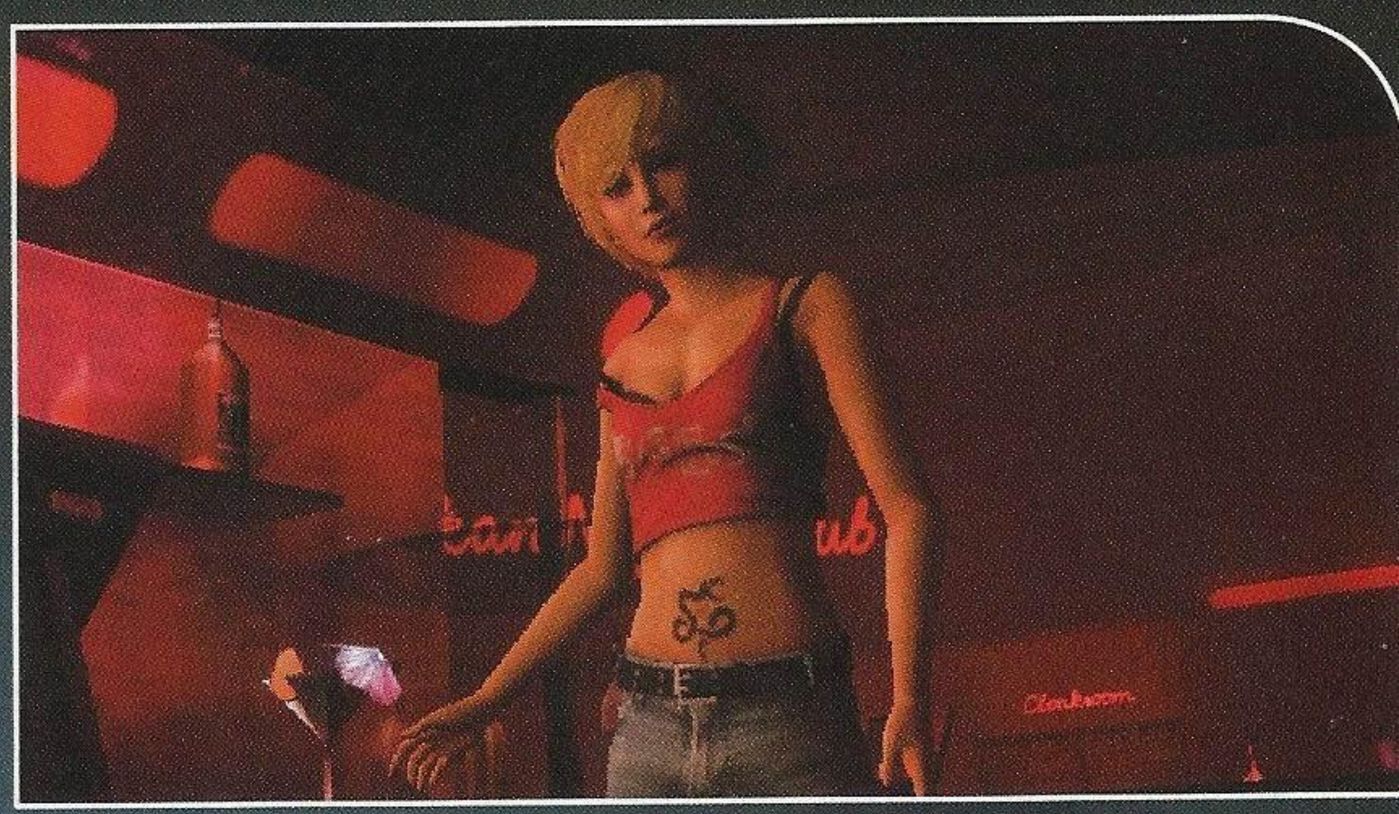


DARMOWE MINUTY Wędrując po mieście zwracajcie uwagę na plakaty z numerami telefonu – pod każdy z nich da się zadzwonić i spróbować wezwać pomoc. Nie mogło też zabraknąć Easter Eggów – wejdźcie do opcji Hints i sprawdźcie numer telefonu do Konami. Ich komunikat demotywuje.

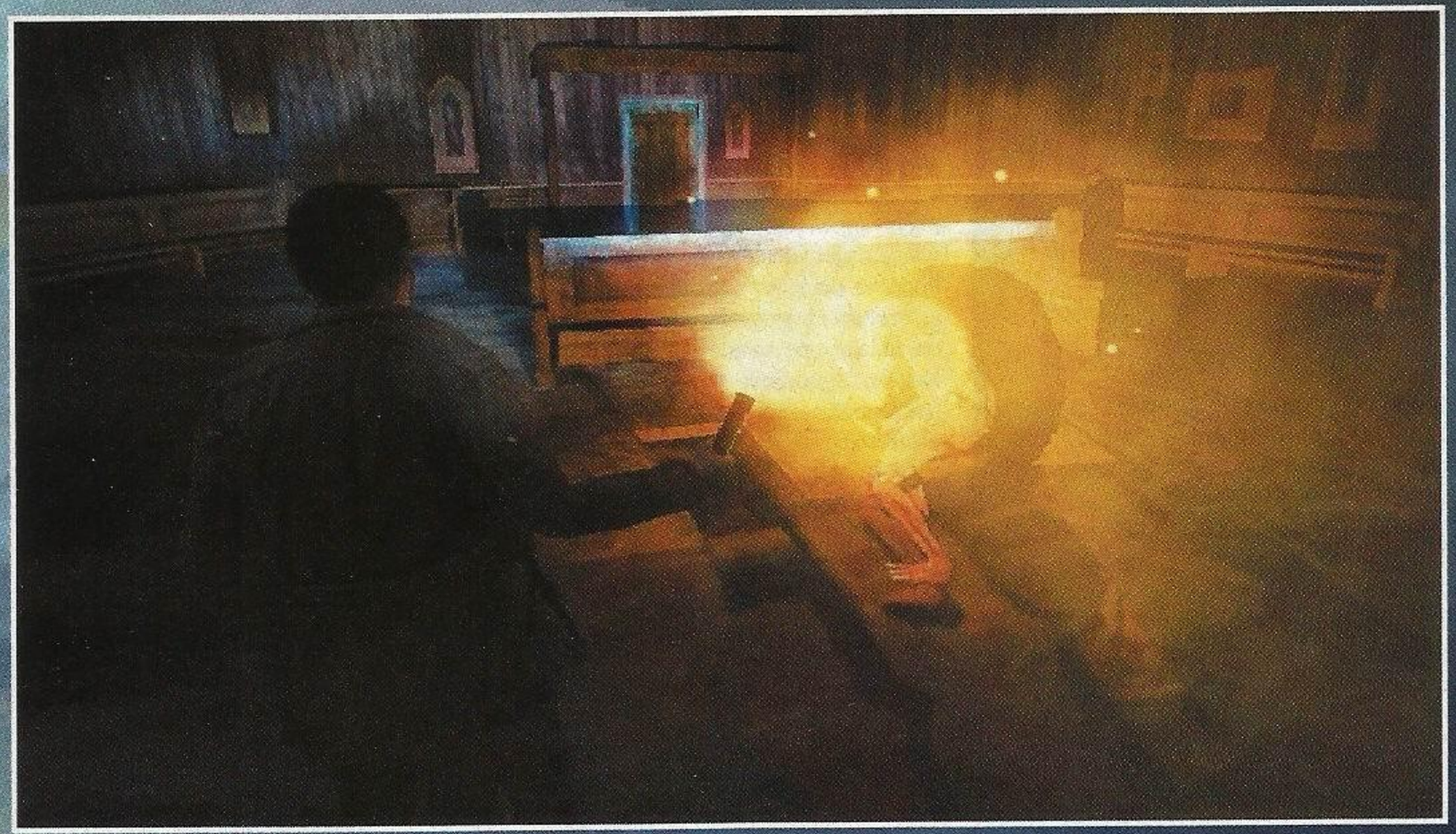




APEL Niech Was nie zniechęci ledwie kilkugodzinna przygoda! Gdyby była dłuższa, mało kto zadałby sobie trud, by docenić różne zakończenia – na razie chyba tylko autorzy wiedzą, ile ich jest. A tak można sobie SM zafundować na wieczór jako film, który za każdym razem kończy się inaczej.



THRILLER Shattered Memories nie jest niestety jakoś wyjątkowo straszną grą. W każdym razie nie w takim sensie, że człowiek podskakuje na fotelu. Jednak poczucie niepokoju i napięcia nie opuszcza gracza ani na moment.



SESEMES OD DZIEWCZYNY? Wiadomości tekstowe są wyświetlane na ekranie telefonu Masona. Autorzy jednak nie wzięli pod uwagę, że obraz na Wii jest wyświetlany w standard definition, przez co czasem trudno rozróżnić litery.

Wędruje wtedy po miasteczku zasypanym śniegiem, rozmawia z nielicznymi mieszkańcami i rozwiązuje zagadki. I najwyższy czas, by powiedzieć kilka słów o tych ostatnich. Z jednej strony większość z nich jest absolutnie banalna. Jeśli napotkacie zamknięte drzwi, możecie być pewni, że klucz jest w szafce w tym samym pomieszczeniu, najdalej w następnym. Nigdy nie uświadczycie tu backtrackingu i biegania z przedmiotami po całej mapie, co ma swoje plusy. Zdarzają się też łamigłówki może nie tyle genialne, co intrygujące. Otóż podstawowym narzędziem Harry'ego jest telefon. Za jego pośrednictwem robi fotografie, odbiera smsy i wiadomości głosowe – i to właśnie w nich gracz musi szukać wskazówek do rozwiązania zagadek. Wsłuchiwanie się w nagranie będące pojedynczym wspomnieniem jednego z mieszkańców to może niezupełnie nowy pomysł, ale bardzo dobrze sprawdza się w przypadku tej gry. Trudno wprawdzie racjonalnie wytłumaczyć, dlaczego puszczenie ulubionej piosenki w radiu otwiera drzwi, ale Ciche Wzgórze rządzi się koniec końców własnymi prawami.

Wracając do telefonu, przy korzystaniu z niego kamera przechodzi w tryb fpp, a gracz wciąż może się (powoli) poruszać. Jako, że służy on również jako mapa GPS oraz save point, autorzy praktycznie wyeliminowali w ten sposób konieczność wchodzenia do menu. Wszystko dzieje się „w grze". Nadaje to przygodzie bardzo filmowego charakteru. Przejawia się to też na przykład w braku napisów wyświetlanych na ekranie – wszystkie tekstury (plakatów, notatek itp.) są na tyle wyraźne, by gracz mógł wyczytać potrzebne informacje bezpośrednio z nich.

ŚWIATŁOCIEŃ

Drugim, obok telefonu, nieodłącznym przyjacielem bohatera jest latarka. Harry ma ją zawsze przy sobie, a jej głównym zadaniem (poza oświetlaniem drogi w nocy) jest tworzenie upiornej atmosfery. Otóż Climax stworzyło najlepszy efekt cienia, jaki kiedykolwiek zawitał na Wii. Wszystkie przedmioty rzucają długie, ostre cienie, igrając z wyobraźnią gracza. Wprawdzie przy bliższych oględzinach okazuje się, że jest to małe oszustwo, ponieważ cienie obiektów nie padają na inne obiekty, ale zostają w powietrzu, jednak nie mam zamiaru wieszać psów na autorach – zazwyczaj wygląda to oblędnie, a w końcu ideą każdego efektu graficznego jest oszukać wzrok gracza. Zamiast więc narzekać, wolę zachwycać się tym, jak światło latarki rozjaśnia pojedyncze, wolno opadające płatki śniegu albo jak przerażająco wygląda las nocą.

FANATYCZNI WYZNAWCY PIERWSZEGO SH MOGĄ POCZUĆ SIĘ OBURZENI TYM, CO ZROBIONO Z OBIEKTEM ICH KULTU. TO NOWA GRA, TYLKO NAWIĄZUJĄCA DO HITU SPRZED DEKADY

Shattered Memories ma swoje niedoróbki, ale grafika jako całość to ekstraklasa na konsoli Nintendo. Jeszcze lepiej przedstawia się dźwiękowa strona gry. Dialogi wypadają przekonująco, Harry

często komentuje pod nosem oglądane przedmioty, a stukot butów czy niezidentyfikowane szelesty wywołują ciary na plecach. To jednak nic przy muzyce, którą skomponował oczywiście Akira Yamaoka – człowiek, który był z serią od początku. Wywiązał się ze swojego zadania znakomicie i ścieżka dźwiękowa to zdecydowanie najmocniejszy punkt nowego Silent Hilla.

Dużo można by jeszcze o grze pisać, bo choć krótka, to zawartości w niej sporo. Pierwsze podejście zajmie Wam tylko siedem godzin, ale to będzie bardzo niepokojące, wciągające siedem godzin, które porównałbym do dobrego dreszczowca. To wspaniała alternatywa dla survival-horrów na szynach. ■■

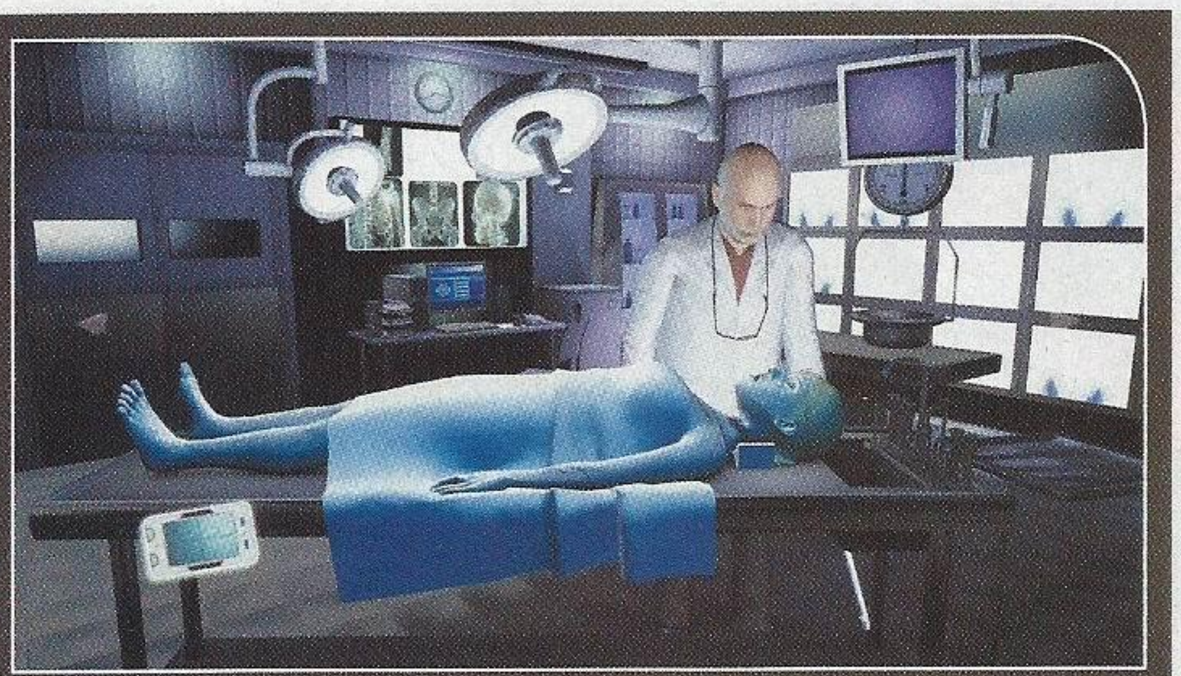
OCENA **8.4**/10

+ ATMOSFERA, ŚWIETNA MUZYKA I DIALOGI, ORYGINALNE POMYSŁY
– KRÓTKA, „OSZUKANE" CIENIE, PROSTE ZAGADKI

NOWA JAKOŚĆ SERII

RODZEŃSTWO

Choć Shattered Memories powstało z myślą o Nintendo Wii, ukaże się również na PSP i PS2 – w późniejszym, niesprecyzowanym jeszcze terminie. Nie wiadomo, czy te wersje otrzymają jakieś dodatki, pewne jest zaś, czego nie będą miały. Sterowania wiilotem, które – choć nie stanowi głównej atrakcji gry – pozwala lepiej się w nią wczuć. Podstawowe użycie wiąże się z latarką – tam, gdzie wskazuje gracz pointerem, tam pada snop światła. Proste, intuicyjne, a efekt wspaniały. Ciekawe też czy uda się autorom zachować wszystkie efekty graficzne na słabszych maszynach. W ograniczonym stopniu wiilot przydaje się także podczas zagadek, ale akurat w tym przypadku wyobrażam sobie, że można to było równie dobrze rozwiązać za pomocą przycisków. Co innego pewne krótkie, interaktywne przerywniki oparte o czujniki ruchu w kontrolerach. Byłoby szkoda, gdyby je wycięto.



CSI: DEADLY INTENT

FANI SERIALU NIECH PRZY NIM POZOSTANĄ

txt: FAX

XBOX 360 | Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Telltale Gms.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

GULASH: Jestem żywo zainteresowany grami detektywistycznymi, prawniczymi, rozgrywką polegającą na badaniu miejsca zbrodni czy też zabawą w małego koronera. Tego ostatniego się raczej nie doczekam i sekcji nie zrobię, a gry detektywistyczne rządzą na DSie. Ta to crap. 2/10

Z serialami jest tak, jak z grami, czyli nie ma czasu, by obejrzeć je wszystkie. Osobiście wybrałem takie pozycje, jak Dexter i House, a trzy niezależne serie CSI poszły ostatnio w odstawkę. I dopiero gra na podstawie jednej z nich nie przekonała mnie do poświęcania im czasu.

Jako kilkuletni fan Crime Scene Investigation wiem to i owo, a kolacje nierzadko jem podczas sekcji zwłok. Dlatego nie mogłem przeżyć sytuacji, w której śledczy pakował się z butami w ślady krwi na dywanie lub ignorował oczywiste dowody. Niestety gra, która miała stawiać na wyjaśnianie kryminalnych zagadek, sprowadza rozgrywkę do banalnego klikania gdzie popadnie, a błędów i niedoróbek tu tyle, że starczyłoby na sześć serii CSI.

Akcja przedstawiona jest z perspektywy pierwszej osoby, ale nie można poruszać się samodzielnie, a jedynie w wyznaczonych przez autorów miejscach. Gracz trafia więc na miejsce zbrodni i zaczyna poszukiwanie dowodów. Należy jeździć kursorem po ścianach i liczyć na pojawienie się ikony, która umożliwi pobranie próbek, czy zebranie odcisków palców. Las Vegas to nie Miami, co oznacza, że korzystamy z praktycznych zabawek, a nie futurystycznych gadżetów. Po sprawdzeniu miejscówek można przenieść się do laboratorium i bawić się mikroskopami, łączyć fragmenty DNA, izolować dźwięki w nagraniach oraz rozmawiać ze świadkami i podejrzanymi. Ten ostatni fragment gry maksymalnie rozczarowuje, bo zamiast opcji z Mass Effect i wciągających rozmów, można jedynie wybrać kolejność pytań, która i tak nie ma żadnego znaczenia. Zresztą to nie jedyny problem CSI.

Gra jest koszmarnie brzydka, a modele postaci nie mają nic wspólnego z prawdziwymi aktorami. Ci nawet podłożyli swoje głosy, o czym zorientowałem się po napisach na pudełku, bo nagrania są tak fatalne i nieprofesjonalne, że ciężko rozpoznać swoich ulubieńców z telewizji. Sama rozgrywka zanudza i usypia, miejsca zbrodni niczym nie zaskakują, a ich wykonanie to poprzednia generacja konsol. Dowody są tak wyraźne, a zagadki tak oczywiste, że trudno tu pisać o jakimkolwiek wyzwaniu intelektualnym. Dochodzi tu do tak kuriozalnych sytuacji, jak wizyta u kornera, który nie potrafi sam odnaleźć oczywistych poszlak. Trudno przecież przeoczyć fakt, że w szeroko, nienaturalnie wręcz otwartych ustach denata coś błyszczy. W dodatku wizyty w kostnicy są niepokojące. Niby masakrujemy wrogów w God of War, ale własnoręczne badanie zwłok nie musi się podobać. Tak jak i cała gra, która zirytuje każdego fana serialu i obrazi jego intelekt. ■■

OCENA **3.5/10**

+ NIE TRZEBA GRAĆ, SKORO SĄ SERIALE W TELEWIZJI
− GRAFIKA, GŁOSY AKTORÓW, MECHANIKA GRY, OGRANICZENIA

ZBADAŁBYM MIEJSCE ZABÓJSTWA PRODUCENTÓW GRY

AVATAR

▶ Wii // Ubisoft // 1-2 graczy

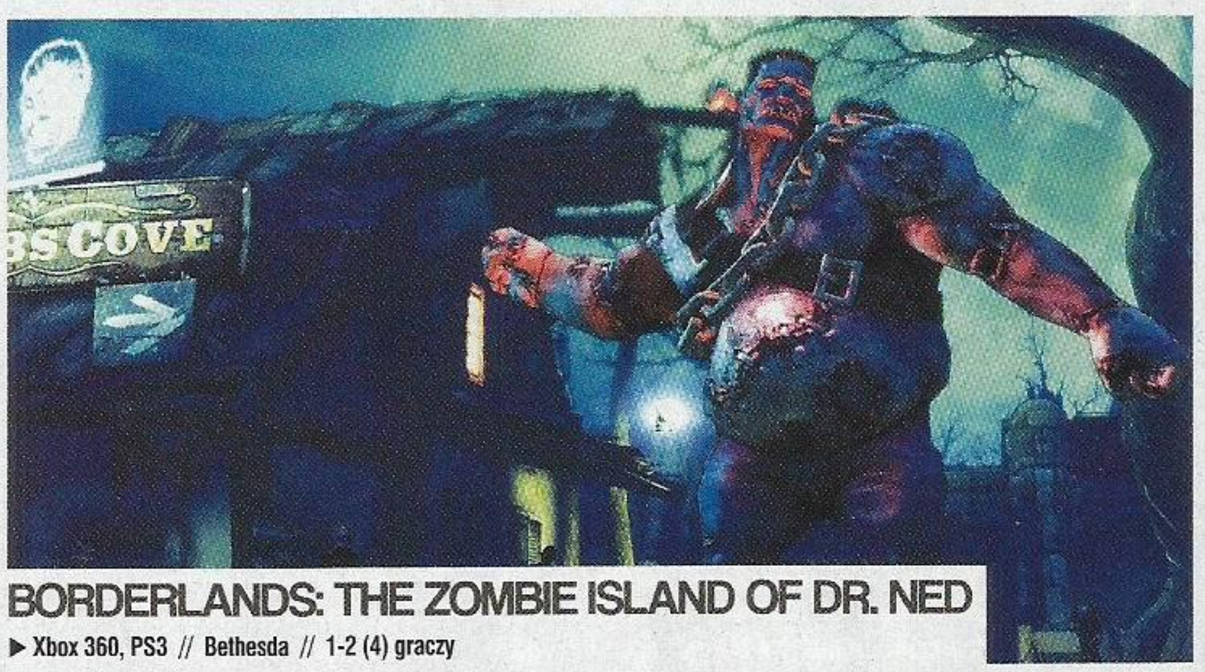
Brawa należą się Ubisoftowi, że przygotował dla Wii osobną wersję Avatar The Game – zawsze to lepsze niż obcięta konwersja. Z drugiej strony nie było szans, by zmusić konsolę do pociągnięcia nawet brzydszej wersji tego, co dostały HD-geny, wiec wydawca nie miał wielkiego wyboru. W każdym razie, posiadacze machanej konsoli mogą się cieszyć historią przygotowaną specjalnie dla nich.

Jako wojownik jednego z klanów Na'vi, gracz wyrusza, by odzyskać cenne plemienne artefakty skradzione przez ludzi. Mając do dyspozycji kij bojowy oraz łuk, bohater musi pozbyć się wszystkich, którzy staną mu na drodze, najlepiej czyniąc to z ukrycia. Wystarczy zajść delikwenta od tyłu lub od góry i posłać go do piachu przy pomocy prostego QTE. Tak mniej więcej wygląda dziewięćdziesiąt procent rozgrywki. Pozostała część to przerywniki w powietrzu, inspirowane nieco Panzer Dragoon: leci się z góry ustaloną trasą i strzela do wszystkiego, co się rusza.

Ostre lanie należy się Ubisoftowi za to, że skaszanili niemal wszystko, co się dało. Albo przynajmniej tego nie dopracowali. Przykładowo, z jednej strony gra jest śliczna i rusza kilka przyjemnych efektów, ale z drugiej animacja rwie, a postacie ruszają się strasznie sztywno. Ponadto, plansze są strasznie wąskie i liniowe, co przy przeciwnikach o inteligencji krowy daje w rezultacie praktyczny brak jakiegokolwiek wyzwania. Autorzy chcieli urozmaicić rozgrywkę, dorzucając opcjonalne wykorzystanie Balance Board oraz MotionPlus, ale wyszło to strasznie kiepsko. Sterowanie wagą w tym przypadku jest mało zabawne i męczące, a M+ to w ogóle jakaś porażka – pozwala kontrolować wielkie osy i obezwładniać nimi przeciwnika. Nie rozumiem, czemu niby nie mógłbym sterować nimi za pomocą analoga.

Avatar na Wii mógłby zostać całkiem fajną skradanką i alternatywą dla Tenchu, ale pośpiech (w pracach nad nią) okazał się dla gry zabójczy. Morderstwa z ukrycia są z początku fajne, ale potem pojawia się niewiele nowości, a do tego cały czas trzeba walczyć z niedoróbkami. Szkoda nerwów i pieniędzy. ■■ **Kaxi**

5.1/10



BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

▶ Xbox 360, PS3 // Bethesda // 1-2 (4) graczy

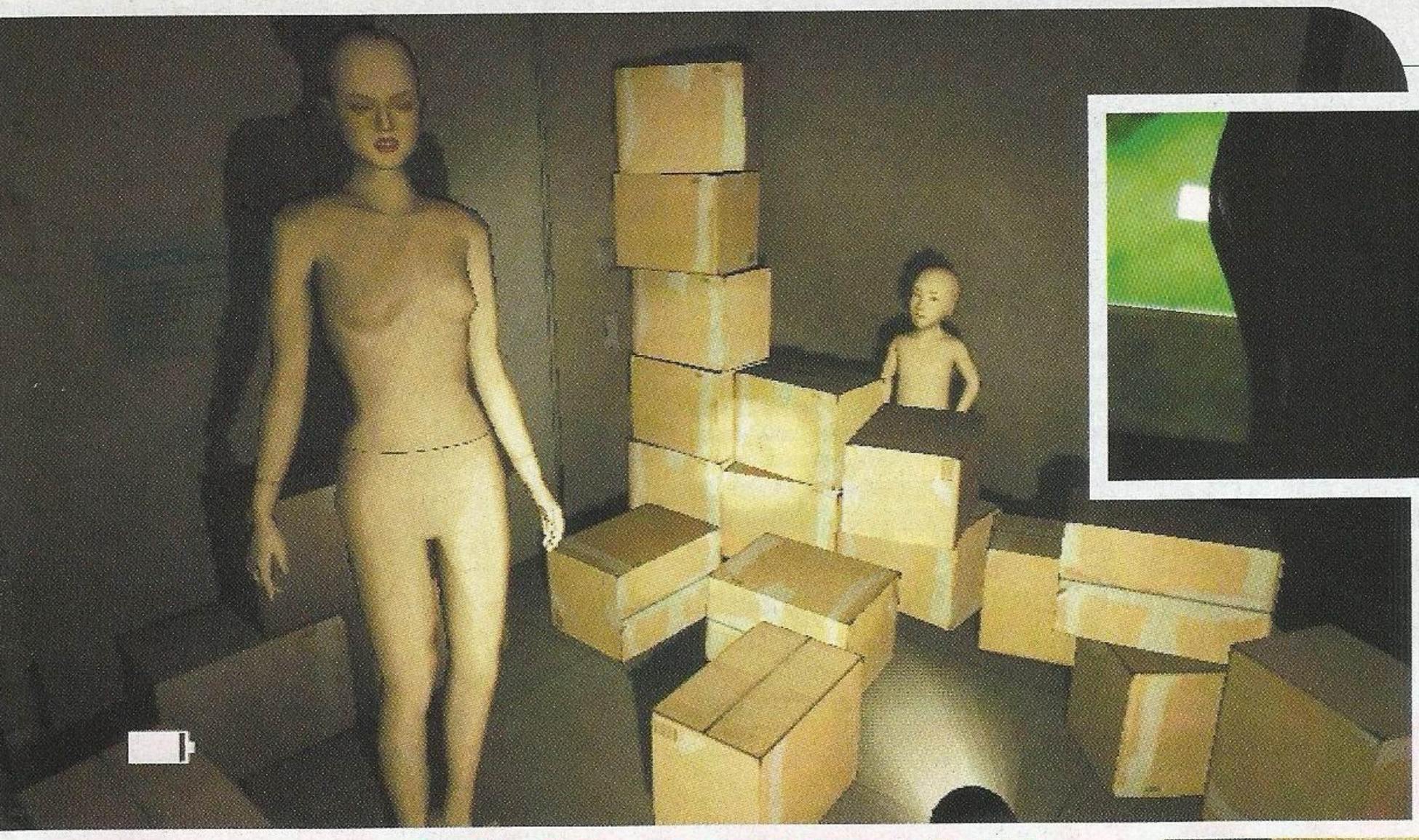
Niedługo przyszło graczom czekać na pierwsze rozszerzenie do nowego shootera Gearbox. Jeśli macie wątpliwości, czy wydany tak szybko dodatek nie jest tylko jakąś próbą łatwego wyciągnięcia kasy, możecie odetchnąć z ulgą – decydując się na wydanie ośmiuset punktów (niecałe 30 zeta) otrzymacie w zamian kilka godzin znakomitej zabawy. Jeśli chcecie osiągnąć maksymalny poziom swoją postacią, zwiedzanie wyspy doktora Neda jest dobrą alternatywą dla wykonywania ponownie tych samych zadań z „podstawki".

Po ściągnięciu dodatku z sieci (nieco ponad jeden gigabajt) możemy udać się do nowej lokalizacji korzystając z systemu szybkiego transportu. Na liście dostępnych miejscówek znajdziemy nową lokację – Jakobs Cove. To urocze, nadmorskie miasteczko słynęło kiedyś z przemysłu drzewnego, ale aktualnie nie ma komu wycinać drzew, ponieważ drwale wyją „Braaaaaíns" na widok każdego żywego. I ten problem przyjdzie nam rozwiązać.

Po obszarach wchodzących w skład dodatku przyjdzie nam poruszać się wyłącznie pieszo – nie znajdziemy tu nie tylko stacji szybkiego podróżowania, ale także żadnych pojazdów, trzeba się więc nabiegać. Na gracza czeka dwadzieścia misji, które rozrzucono po pięciu różnych poziomach. Znajdują się wśród nich: tytułowe miasteczko, osada drwali, tartak, tajemniczy szpital na odludziu oraz Dead Haven – znane z podstawowej gry Old Haven opanowane przez zombie. Po poziomach włóczy się mnóstwo umarlaków i innych stworów – w dodatku znajdziemy pięć nowych rodzajów przeciwników. Misje są kontynuacją idei tych z podstawowej gry – mamy tu trochę eksploracji, nieco zbieractwa, dużo strzelania i kilku fajnych bossów.

Miejscówki zaprojektowano bardzo ciekawie – wszystko stworzono od podstaw, stylizując wyspę na stare horrory. Dominują ciemna zieleń i brąz, panuje wieczna noc. To fajna odskocznia od piasków i kurzu Pandory. Kompletnie inna stylistyka, ciekawe misje, twist fabularny i postać doktorka powodują, że Zombie Island to jeden z najlepszych DLC, jakie można ściągnąć do jakiejkolwiek gry. Nie pożałujecie wydanej kasy. ■■ **Blizz**

8.5/10



CIENIE Choć efekty świetlne prezentują się dużo lepiej w nowym Silent Hill, to i JU-ON wypada pod tym względem całkiem dobrze.

JU-ON: THE GRUDGE

DRZWI Moment otwierania drzwi to zawsze potencjalne zagrożenie. W jednym na trzy przypadki coś się pojawi lub chwyci za rękę.

„SYMULATOR NAWIEDZONEGO DOMOSTWA"?

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: FeelPlus
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Oglądałem japońskie Ju-Ony i ich amerykańskie remake'i i o ile w przypadku (pierwszego) The Ring wolę amerykańską wersję, tak jeśli chodzi o Ju-Ony zdecydowanie będą trwał przy japońskiej wizji horroru. Jest w nich coś przynębiającego i jeśli ktoś ma ochotę złapać dołek, zapraszam. Ta gra na swój sposób mi się podoba i ma pewien potencjał; zamiast strzelania do zombiaków mamy nieco inny klimacik, a przeciwnie do Koxa uważam, że pewna atomsfera w nawiedzonym domu jednak panuje. Tyle, że nie kupiłbym jej za więcej niż siedem dyszek. Poczekajcie aż stanieje. 6/10

Namnożyło się nam tej zimy horrorów na Wii. Resident i Dead Space stawiają na eliminację potworów, a recenzowany w tym numerze Silent Hill kusi przede wszystkim gęstą atmosferą i intrygującą historią – i bardzo dobrze, dla każdego coś (nie)miłego. A co ma do zaoferowania JU-ON? W odróżnieniu od wymienionych tytułów, stara się przede wszystkim wystraszyć gracza, ale tak, by ten wrzasnął lub podskoczył ze strachu; a najlepiej obie te rzeczy jednocześnie. Cel szlachetny, ale czy udało się go osiągnąć? Poniekąd tak, ale końcowy efekt popsuły inne czynniki.

KRĄG

Fani gatunku pewnie podejrzewają już, że gra ma coś wspólnego z przemysłem filmowym. Rzeczywiście, JU-ON powstał na podstawie serii japońskich horrorów, które potem przeniesiono do Stanów pod nazwą „The Grudge". Przyznam się, że nie miałem okazji ich widzieć, muszę więc wierzyć źródłom, że wspólnym mianownikiem dla gier i filmów są „straszydła". Mały chłopiec i dziewczyna z długimi, kruczymi włosami, mówiąc dokładniej. Jak na mój gust, babka została żywcem wyciągnięta z „The Ring", ale widać taki obowiązuje wizerunek złej kobiety w japońskich horrorach. W każdym razie, poza nimi, koniec nawiązań do materiału źródłowego. Podobna z pewnością nie jest fabuła, ponieważ tejże gra nie posiada. Tak, tak, horror bez historii. Przed każdym z rozdziałów gracz dostaje kilka zdań wyjaśnienia, skąd postać znalazła się tam, gdzie się znalazła i to właściwie wszystko. Same epizody nie są ze sobą związane. Ba, w ich trakcie brak jakichkolwiek wypowiedzi. I nie mam na myśli, że nie nagrano dialogów – po prostu nie było czego nagrywać! W trakcie przemierzania opuszczonej fabryki czy szpitala, graczowi towarzyszy jedynie tajemnicza muzyka (rzadko) oraz stukot butów (bez przerwy). Trochę słabo.

JEDEN MOTYW

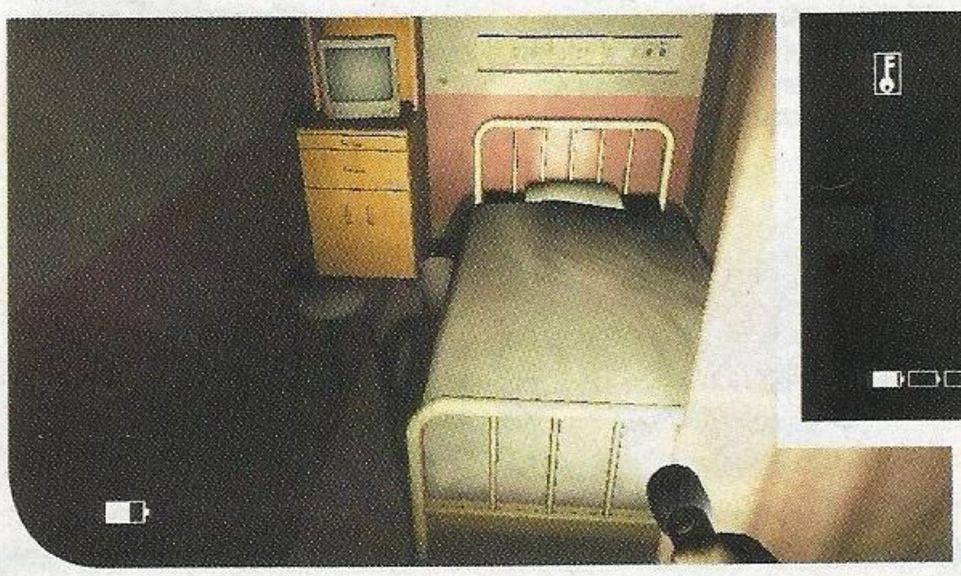
The Grudge ma przynajmniej jedną cechę wspólną z recenzowanym nieopodal Shattered Memories – latarkę jako podstawowe wyposażenie. W przypadku japońskiej produkcji jest to właściwie jedyne wyposażenie. Gracz porusza się naprzód przytrzymując przycisk, a postać kieruje się tam, gdzie pada snop światła. Nie brzmi to zbyt intuicyjnie, ale nie byłoby tragedii, gdyby samo „celowanie" latarką działało bez problemów. Niestety, jest dokładnie odwrotnie, to znaczy ślamazarnie i niedokładnie, a obracanie się wokół własnej osi trwa długie sekundy. Sprawę pogarsza fakt, że sam bohater (bądź bohaterka) porusza się w tempie kulawego żółwia – o przycisku odpowiedzialnym za bieg można wyłącznie pomarzyć. Rozumiem, że miało to budować nastrój, ale już po pierwszych pięciu minutach niemiłosiernie wkurza. Wracanie się kilka pomieszczeń po klucz do drzwi z prędkością pięciu metrów na minutę nie należy do przyjemności. Takie rozwiązanie dziwi tym bardziej, że w sumie w JU-ON należy się śpieszyć, ponieważ sukcesywnie wyczerpująca się bateria latarki zastępuje pasek energii. Możecie więc sobie wyobrazić to uczucie niemocy, gdy chce się iść szybciej, ale się nie da i już. Wrażenie jak z koszmarnego snu, na jawie jednak nie wypada tak dobrze.

Plącze mi się po głowie niemiła myśl, że programiści zastosowali taki wybieg, by przedłużyć nieco zabawę. Gdyby przez te cztery główne poziomy dało się przebiec, zamiast poruszać się stopkami, cała zabawa skończyłaby się po godzinie. Jeśli to prawda, twórcy powinni sami zostać zesłani do nawiedzonego domu. Bez klamek.

STRACHY NA LACHY

Choć JU-ON to gra brzydka, słabo udźwiękowiona i pozbawiona atmosfery z uwagi na brak fabuły, to jednak w pewnym stopniu udaje jej się dostarczyć to, co obiecuje, czyli solidną porcję strachu. Przyznam się, że kilka razy udało się grze mnie zaskoczyć, choć szybko nauczyłem się, kiedy należy się spodziewać nagle wyskakujących rąk i zakrwawionych twarzy. A to dlatego, że autorzy stosuję jedynie tanie sztuczki: spadające z sufitu lampy, przewracające się kartony czy postacie przebiegające tuż przed nosem gracza. Uważam, że te zagrywki są nie lepsze od wyskakujących za plecami potworów w Dead Space. Jednocześnie muszę przyznać, że są równie skuteczne, bo większość osób w takich sytuacjach reaguje instynktownie.

Inna sprawa, że te okropności w przeważającej większości są zupełnie nieszkodliwe, co znacząco łagodzi poczucie zagrożenia. Nie licząc wspomnianych baterii do latarki, przegrać można jedynie podczas sekwencji QTE, kiedy to trzeba pomachać nieco wiilotem. Momenty te są proste i rzadkie, w sumie więc nie ma się czym zachwycać. O wiele wyżej cenię sobie misternie budowaną atmosferę z Silent Hilla, niż absolutnie wypranego z klimatu JU-ONa, któremu czasem uda się jakaś straszna sztuczka. Doceniam jednak pomysł, który mógłby namieszać w gatunku, gdyby trafił w bardziej kompetentne ręce. A tak, The Grudge pozostanie kolejną ciekawostką na Wii, jak chociażby Deadly Creatures wcześniej. ■■



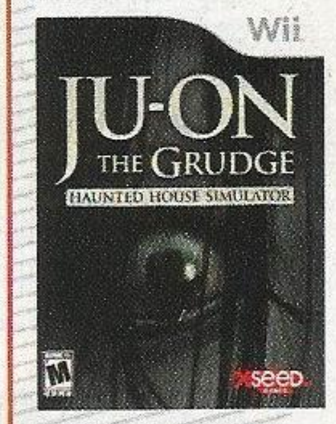
ŻE CO? O tym, jak niedopracowana jest to gra, niech świadczy fakt, że po uruchomieniu planszy do głównego menu można wrócić tylko resetując konsolę.

OCENA 4.8/10

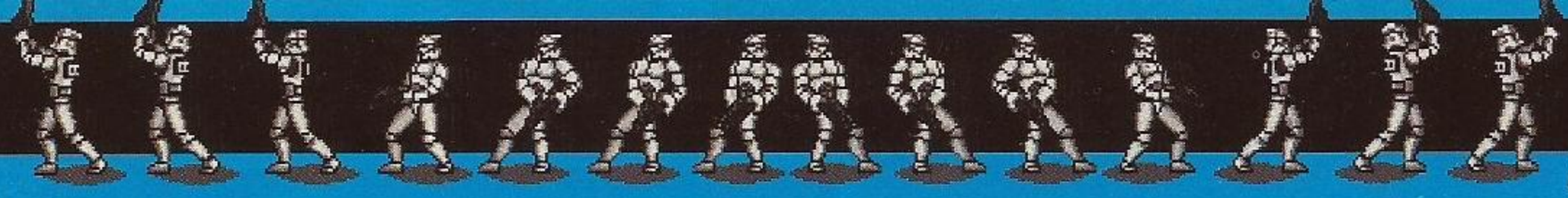
+ POTRAFI WYSTRASZYĆ, CIEKAWE ZAŁOŻENIA
− BRZYDKA, KRÓTKA, IRYTUJĄCA, NIEDOPRACOWANA

MOGŁO COŚ Z TEGO BYĆ, ALE NIE MA

Chwila prawdy



The Grudge kończy się bardzo szybko, na szczęście żywot tej pozycji przedłuża odrobinę swego rodzaju tryb multiplayer. W tak zwanym „Courage Test" jeden z graczy przechodzi ukończone już poziomy, podczas gdy drugi aktywuje różne straszne wydarzenia: a to pojawi się duch, a to coś spadnie lub wyda nieprzyjemny dźwięk. Zasada jest jednak taka, że po uruchomieniu jakiegoś „straszydła", musi odczekać piętnaście sekund, by znów móc wrócić do akcji. Przez cały czas gra mierzy poziom strachu pierwszego gracza, prawdopodobnie na podstawie stabilności trzymania wiilota, na koniec prezentując wyniki. Na papierze koncept brzmi ciekawie, w praktyce jednak gra jest na tyle słaba, że Courage Test włączycie raz i o nim zapomnicie.



RETROPLUS

Witam w trzynastym, szczęśliwym, wydaniu Retro Plus. Zacznę, może nieco sztampowo, ale raz w roku można sobie pozwolić, od (po)świątecznego życzenia Wam spełnienia najbardziej wyuzdanych marzeń, Neo Geo AES pod choinką, pęczniejącej kolekcji klasycznych (choćby w przyszłości) sprzętów do grania i biblioteki gier zajmującej powierzchnię boiska do nogi. Sobie zaś życzę kolejnego udanego roku z niniejszym kącikiem growego tetryka i jak najliczniejszych sukcesów w dostarczaniu Wam co miesiąc porcji ciekawych i poczytnych artykułów. Przy okazji, dziękuję wszystkim za wytrzymanie ze mną tak długo – bez Was, wiernych czytelników, Retro nie miałoby racji bytu. No, ale starczy tego rozklejania się. Zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Sytuację na rynku konsol w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych można streścić krótko: „Nintendo rządzi i dzieli”

NINTENDO 64

Spektakularny sukces klasycznych systemów NES i SNES przypieczętował pozycję japońskiego giganta jako lidera branży. Nic jednak nie trwa wiecznie, a wraz z imponującymi zapowiedziami PlayStation i Saturna, dominacja Nitendo zawisła na włosku. Widząc, że 32-bitowe potwory konkurencji zaczynają kęs po kęsie zżerać kolejne obszary rynku, szefowie firmy z Kioto stwierdzili, że muszą działać.
I to szybko.

MARIOLAND POD OSTRZAŁEM

Idee fixe mające w tempie ekspresowym przywrócić Nintendo koronę, miało być przeskoczenie konkurencyjnych sprzętów o całą generację. Tak jest, ojcowie Mario postanowili pójść na całość i uderzyć od razu w 64 bity. Prace nad maszyną rozpoczęły się już w 1993 roku, we współpracy m.in. z amerykańską firmą Silicon Graphics, kojarzoną z zaawansowanymi rozwiązaniami w kwestii generowania grafiki. Z uwagi na przewidywane olbrzymie możliwości techniczne, mające rywalizować z najmocniejszymi superkomputerami, projekt ochrzczono roboczą nazwą „Project Reality”. W 1994 roku przemianowano go na Ultra 64. Ostatecznie i tę nazwę zarzucono, ponoć z powodu wcześniejszego zastrzeżenia znaku towarowego „Ultra” przez Konami. Ostatecznie zdecydowano się po prostu na Nintendo 64, a ukończoną konsolę zaprezentowano szerokiej publiczności w listopadzie 1995. Od razu pojawiły się też pierwsze wątpliwości. Przede wszystkim, w przeciwieństwie do rywali stawiających już od pewnego czasu na CD, jako nośnik danych, Nintendo zdecydowało się konserwatywnie pozostać przy kartridżach. Pomimo żywiołowej obrony tej decyzji, miała się ona w przyszłości zemścić na twórcach maszynki. Drugą niewiadomą był joypad – zdecydowanie odbiegający od tego, co zaprezentowały wcześniej Sony i Sega. Fikuśny kształt, w połączeniu z umieszczoną na środku analogową gałą, jawił się jako zbytnia ekstrawagancja. A jednak w tym przypadku to Nintendo śmiało się ostatnie, po raz kolejny ustanawiając standard kopiowany (i udoskonalany) już wkrótce przez resztę branży. Ostatecznie Nintendo 64 zlądowało na półkach japońskich sklepów w czerwcu 1996, a już trzy miesiące później cieszyli się nią Amerykanie. Europa, jak to wówczas bywało, musiała obejść się smakiem aż do marca 1997 roku.

KRĘCIĄ ROBOTĘ WYKONAŁA TAKŻE CENA – KOSZT PRODUKCYJI KARTRIDŻA BYŁY ZNACZNIE WYŻSZY, NIŻ WYTŁOCZENIA PŁYTKI, SKUTKIEM CZEGO W MOMENCIE PREMIERY GRA NA N64 KOSZTOWAŁA W NASZYM PIĘKNYM KRAJU PONAD TRZYSTA ZŁOCISZY

PRZEBOJE 64

Super Mario 64 – jedna z dwóch pierwszych gier dostępnych na konsoli i zarazem jeden z najlepszych powodów jej kupienia. Gra pod pewnymi względami bez mała rewolucyjna – na długie lata ustanowiła standard trójwymiarowej platformówki. Sterowanie hydraulikiem w trzech wymiarach okazało się niemal w każdym calu równie przyjemne i intuicyjne, jak w klasycznych dwuwymiarowych pozycjach z jego udziałem. Do tego dodajmy jeszcze prostą, ale sugestywną grafikę i olbrzymi jak na swoje czasy obszar do zwiedzania i mamy grę, która po prostu musiała stać się przebojem.

Pilotwings 64 – drugi z premierowych tytułów, uproszczony symulator lotu. Przyjemny i swego czasu imponujący oprawą.

Killer Instinct Gold – nic tak dobitnie nie obnaża niedoboru naprawdę dobrych bijatyk na N64, jak fakt, że KI Gold niemal do końca pozostawał najciekawszą pozycją w tym gatunku dostępną na tę konsolę. Nie żeby gra była słaba,

to całkiem porządny kawałek staroszkolnego mordobicia. Szkoda, że na nadmiar konkurencji nie mogła narzekać.

Turok – jedna z pierwszych gier, która udowodniła, że FPS na konsolach może funkcjonować równie dobrze, jak na PC. Samotny Indianin gromiący prehistoryczne gady przy pomocy przebogatego arsenału spotkał się z ciepłym przyjęciem ze strony graczy i doczekał kilku kontynuacji. Tylko nie próbujcie dziś w niego grać – te cztery tekstury na krzyż i wszechobecna mgła zdecydowanie kłują w oczy.

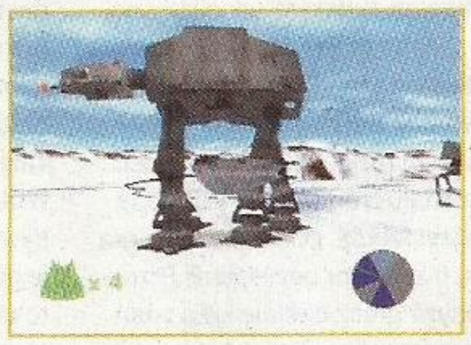
Wave Race 64 – wyścigi skuterów wodnych. Niby nic, ale szeroko reklamowana „super realistycznie” oddana woda rzeczywiście robiła wrażenie. W 1997 roku.

Legend of Zelda: Ocarina of Time – dla wielu bezdyskusyjnie najlepsza gra na N64, a dla sporego grona graczy także najlepsza gra wszechwag i wszech czasów. Przesiadka Linka w trzeci wymiar odbyła się bodaj jeszcze bar-

dziej bezboleśnie niż u Mariana, a w rezultacie fani dostali tytuł do dziś uznawany za szczytowe osiągnięcie serii.

Mario Kart 64 – w pełni trójwymiarowa wersja wyścigów z hydraulikiem i spółką zachowała wszystko, co najlepsze ze swego poprzednika na SNESa i dorzuciła fenomenalny tryb dla czterech graczy. Godziny niezobowiązującej zabawy w ciskanie skorupami w znajomych.

Star Fox 64 – w tym przypadku przeniesienie tytułu w 3D nie stanowiło wielkiej filozofii, biorąc pod uwagę fakt, że oryginał na SNESa działał w symulującym trzy wymiary Mode 7. 64-bitowa wersja wyglądała i brzmiała jednak nieporównywalnie lepiej.



Star Wars: Shadows of the Empire – jedna z większych niespodzianek. Chyba mało kto spodziewał się, że ta mieszanina gatunkowa osadzona w świecie Gwiezdnych Wojen odniesie tak wielki sukces. Chociaż wypada uczciwie przyznać, że było to zasługą głównie jednej misji – bitwy na mroźnej planecie Hoth. Reszta gry nie dorastała jej do pięt.

Star Wars: Rogue Squadron – popularność misji na Hoth z Cieni Imperium skłoniła koleżków z Factor 5 do stworzenia całej gry opartej na tej samej mechanice. I co tu się dziwić, że wyszedł im hit, a zarazem jedna z cieplej wspominanych gier z logo Star Wars.

F-Zero X – PSX miał Wipeouta, N64 miało F-Zero. Uberszybkie, i ubertrudne zarazem, futurystyczne wyścigi. A wszystko to w efektownej i hipnotyzująco płynnej grafice.

Goldeneye 007 – hit, hit i jeszcze raz hit. Przez długi czas zgodnie uznawany za szczytowe osiągnięcie w dziedzinie konsolowych FPS-ów, pomimo dwunastu lat na karku do dziś pozostaje najlepszą grą na licencji Bonda.

Super Smash Bros. – pomysł prosty, jak konstrukcja cepa: zebrać najpopularniejsze postacie Nintendo i kazać im się okładać na mniej lub bardziej rozbudowanych w pionie arenach. Rezultat: prawie pięć milionów sprzedanych egzemplarzy i narodziny nowej kury znoszącej złote jaja dla japońskiego giganta.

AKCESORIA 64

64-bitowa zabawka Nintendo doczekała się sporej liczby różnorodnych, często niespecjalnie przemyślanych urządzeń peryferyjnych. Zdarzały się jednak także wynalazki udane, do takich z pewnością zaliczyć można dwa podczepiane pod joypada gadżety.

Pierwszy z nich, **Rumble Pak**, wzbogacał zabawę o element bez którego dziś trudno wyobrazić sobie granie na konsolach. A mianowicie – wibrację. Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, że trzęsący się w łapach pad potrafi umilić rozgrywkę. Gracze tak przyzwyczaili się do tej opcji, że na jej brak w nowym kontrolerze potrafili reagować dość alergicznie – o czym przekonało się Sony przy okazji premiery PS3. Rumble Pak sprzedawany był w pakiecie ze Star Fox 64.

Drugie urządzenie, **Expansion Pak**, było o tyle ważne, że niektóre gry w ogóle odmawiały bez niego działania (albo uruchamiały się w oberżniętych z opcji wersjach). Rozszerzenie pamięci skutecznie niwelowało jedną z głównych bolączek systemu i sprawiało, że wykorzystujące je tytuły wyglądały zdecydowanie lepiej. Expansion Pak sprzedawany był razem z Donkey Kong 64, Perfect Dark oraz Legend of Zelda: Majora's Mask.

VENI, VIDI... VICI?

Krótko po premierze wyszły na jaw pewne niespecjalnie pochlebne przymioty nowej konsoli. Po pierwsze, dała o sobie znać ograniczona pojemność kartridża, która sprawiła, że twórcy gier często-gęsto zmuszeni byli do dokonywania na swych dziełach multimedialnej kastracji. Takie luksusy, jak renderowane przerywniki filmowe i orkiestralne ścieżki dźwiękowe, do których przyzwyczaiły graczy konsole oparte na kompaktach, na kartach zwyczajnie się nie mieściły. Dodatkowym problemem okazała się zadziwiająco mała ilość pamięci konsoli, co niemal uniemożliwiało zastosowanie w grach bardziej szczegółowych tekstur. Posiadacze maszynki z pewnością pamiętają charakterystyczne bure, rozmyte tekstury jakimi charakteryzowała się większość (zwłaszcza wczesnych) tytułów. Z tego także powodu niektóre gry (z Mario 64 na czele) tekstur zwyczajnie nie miały. Ograniczenie to zdołano pokonać dopiero pod koniec żywota N64.

Pomimo tych wszystkich ograniczeń, bardzo poważnych zdawałoby się, debiut Nintendo 64 trudno uznać za porażkę. Zwłaszcza w Stanach, gdzie w ciągu pierwszych kilku miesięcy zdołano opylić pół miliona konsol. Uczciwie trzeba dodać, że dużą rolę odegrała tu z pewnością magia nazwy – liczba gier dostępnych w momencie premiery, łagodnie mówiąc, nie powalała i sprowadzała się właściwie do dwóch tytułów: Mario 64 oraz Pilotwings 64. Trudno się dziwić, że liczba sprzedanych egzemplarzy tej pierwszej co do sztuki odpowiadała liczbie sprzedanych konsol. N64 kupowano, żeby zagrać w nowego Mario. Inne powody, jeśli takowe były, schodziły na dalszy plan.

Z czasem biblioteka gier oczywiście powiększyła się, choć nigdy nie osiągnęła rozmiaru tej z PlayStation. Swoją rolę odegrała także cena – koszt produkcji kartridża był znacznie wyższy, niż wytłoczenia płytki, skutkiem czego w momencie premiery gra na N64 kosztowała w naszym pięknym kraju ponad trzysta złociszy. Tym niemniej, konsola doczekała się sporej liczby udanych tytułów, a także kilku megaprzebojów. Zazwyczaj w postaci kontynuacji klasycznych serii Nintendo, takich jak Mario, Star Fox czy – przede wszystkim – Zelda. Nie bez konsekwencji pozostał fakt postawienia niemal w stu procentach na trzeci wymiar. O ile jedne serie (z Mario i Zeldą na czele) zniosły przesiadkę w 3D praktycznie bezboleśnie, o tyle inne – by wspomnieć choćby o Castlevanii czy Mega Manie – zdecydowanie zatraciły urok swoich dwuwymiarowych przodków.

NA ZACHODZIE ZMIANY

Pomimo że Nintendo 64 cieszyło się kilkoma latami całkiem udanej bytności na rynku, i do dziś wspominane jest z rozrzewnieniem przez wielu graczy, faktom trudno zaprzeczyć – Ninny utraciło swą dominującą pozycję na rzecz 32-bitowego potworka Sony. Z biegiem czasu ograniczenia urządzenia coraz bardziej dawały się we znaki, owocując m.in. coraz słabszym wsparciem ze strony zewnętrznych producentów. Gdyby nie gry produkowane przez Nintendo, konsola byłaby spektakularną klapą – co z jednej strony może stanowić zarzut, z drugiej jednak dobitnie pokazuje jak wielką estymą cieszyły (i cieszą) się wśród graczy klasyczne serie firmy. Produkcję urządzenia przerwano w roku 2001, po dłuższym okresie posuchy w kwestii nowych tytułów. N64 skonało dostojnie, odnotowując wcale niezły wynik 32 milionów sprzedanych na całym świecie egzemplarzy, o którym takie maszynki, jak Dreamcast, pierwszy Xbox i GameCube mogły tylko pomarzyć. ■■

CRAPOLEON

Pośród wielu dobrych, albo przynajmniej znośnych pozycji, na N64 trafiały się także niewypały. Jednak żaden nie był równie spektakularny, jak Chameleon Twist – trójwymiarowa platformówka, w której gracz sterował bohomazem (w założeniu autorów – kameleonem). Potwornie szpetny, a także niemal niegrywalny tytuł – o dziwo – doczekał się rzeszy fanów, głównie wśród hardkorowców traktujących potłuczone sterowanie, jako element wyzwania. Żeby było jasne – nie jest to najgorsza gra wszech czasów, co to, to nie. Ale najgorsza na N64? Możliwe. O zgrozo, doczekała się sequela.

Perfect Dark – oto czemu fachury z Rare nie zrobiły kolejnego tytułu z agentem Jej Królewskiej Mości. Pani Dark w pięknym stylu kontynuowała dorobek Jamesa. Dodany na chybcika do Goldeneye tryb multi tutaj odpicowano i uczyniono jednym z głównych punktów programu. Nawet kapryśna momentami animacja nie przeszkodziła w upłynnieniu 2,5 miliona egzemplarzy.

Legend of Zelda: Majora's Mask – druga Zelda wydana na N64 nie mogła dorównać swojej poprzedniczce, ale to nie znaczy, że zawiodła oczekiwania. Technicznie gra praktycznie nie różniła się od Okaryny, ale nowe i ciekawe elementy rozgrywki wynagradzały to z nawiązką.

Conker's Bad Fur Day – tytuł zdecydowanie nieszablonowy i wyróżniający się z przeważająco familijnej biblioteki gier na N64. Platformówka z bezczelnym, zapijaczonym wiewiórem w roli głównej, jak żadna inna umiała robić sobie jaja z konwencji gatunkowych, nie szczędząc przy tym różnorodnych, acz nieodmiennie niegrzecznych odniesień popkulturowych. Po latach odświeżona na pierwszym Xboksie, jako Conker: Live and Reloaded.

Diddy Kong Racing – udana wariacja na temat Mario Kart, tym razem firmowana sympatyczną rodzinką naczelnych i z dodanym elementem ścigania małymi samolocikami.

Doom 64 – ta wersja klasycznej strzelaniny zasługuje na wzmiankę jako jedyna bodaj konwersja mogąca poszczycić się grafiką stworzoną od podstaw na konsolę Nintendo. Dlatego wyróżnia się w morzu wydań Dooma.

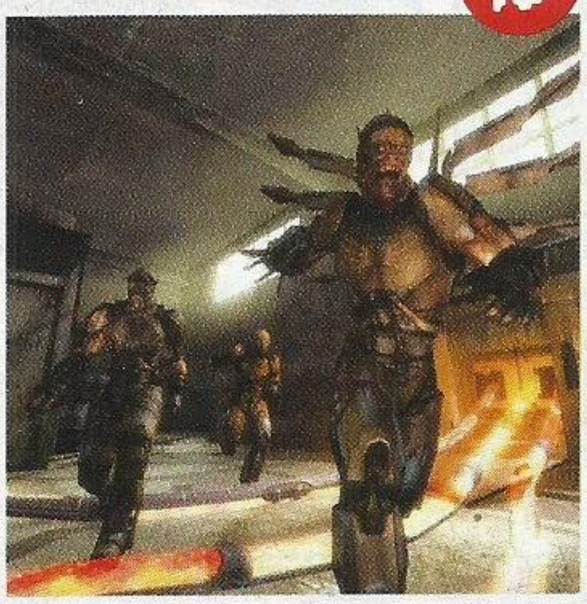
MIĘSO ARMATNIE

CZYLI 10 SZEREGOWYCH WROGÓW, KTÓRYCH NIE SPOSÓB NIE LUBIĆ UŚMIERCAĆ

Znani są pod wieloma nazwami. Szeregowcy, przeszkadzajki, i pewnie jeszcze z setka pogardliwych określeń wymyślanych na poczekaniu przez graczy na całym świecie. Wiadomo o kogo chodzi – niemal każda gra ma ten podstawowy i najliczniejszy gatunek przeciwnika, który w pojedynkę ma z głównym bohaterem szanse porównywalne do pięcioletniej dziewczynki wchodzącej na ring z Andrzejem G..., a nie może nie. Z Nikołajem Wałujewem. O ile inni wrogowie, z bossami na czele, mogą budzić u nas frustrację swoją irytującą niechęcią do zejścia z tego świata, o tyle mięso armatnie nigdy nas nie zawiedzie i bez sprzeciwu da się posyłać hurtem w niebyt, skutecznie niwelując stres i poprawiając samopoczucie. A przecież, jak ładnie pokazał Austin Powers, i oni miewają swoje marzenia, kochające rodziny i... Nieee, nikogo to nie obchodzi! Przed Wami dziesięciu najprzyjemniej dających się masakrować cieciów w grach video.

10 STROGG

Quake II, IV



Zaczynamy od czającego się gdzieś w odmętach galaktyki plugastwa, które nie dość, że upodobało sobie naszą wcale ładną planetę (powinni stanąć w kolejce), to jeszcze ma nieuprzejmy zwyczaj porywania ludzi i przerabiania ich w groteskowe mięsno-cybernetyczne kukły. Strogg to w zasadzie taki ex-człowiek, paskudnie powykręcany i pozbawiony osobowości. Dlatego też, poza oczywistą motywacją do ich odstrzału (tzn. chęcią pozostania przy życiu i uniknięcia cyborgizacji) dochodzi jeszcze przesłanka humanitarna – to wszak nasi byli towarzysze broni, wypada ukrócić ich cierpienia. Oni zrobiliby dla nas to samo. To jeden z nielicznych przykładów przeciwnika, którego eksterminacja nie ma prawa budzić jakichkolwiek wątpliwości natury moralnej.

09 POLICYJNY KNUR

Duke Nukem 3D

„Nie zadzieraj z Księciem" powinno być uniwersalną maksymą wszystkich złowrogich kosmitów planujących najechać Niebieską Planetę. Złamanie tej zasady to najczystsza, wyekstrahowana głupota, i już tylko z tego powodu występujące w Duke Nukem 3D świnie odziane w policyjne uniformy zasługują na natychmiastowy odstrzał. Tym, co czyni go jeszcze przyjemniejszym, jest nie tylko ich paskudny wygląd i tendencja do ładowania z shotguna do wszystkiego, co się rusza. Jest coś w ich wyszczerzonych w nienawiści ryjach, co dodatkowo motywuje do uskutecznienia masowego świniobicia, a jeśli do tego dodamy przeciągły kwik agonii, jaki wydają po przyjęciu na owłosioną klatę odpowiedniej ilości ołowiu... No i nie wspomniałem o najważniejszym – te świnie przyleciały na Ziemię, żeby zniewolić nasze kobiety! Nobody steals our chicks... and lives!

08 PIECHUR

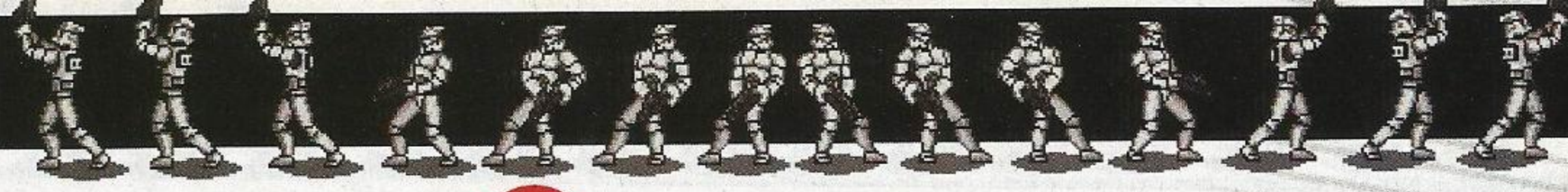
Halo

Biega ten Master Chief, pluje do kolejnych przeciwników z kolorowych pukawek, w jego prostym umyśle wojownika tylko jedna myśl: „Dokończyć walkę". A co to za popiskujące pokurcze kręcące mu się pod nogami? Czyżby w szale bitewnym MC wbił się do pobliskiego przedszkola? Nie, to tylko kręgosłup armii Przymierza, i zarazem najbardziej żenujący okaz mięsa armatniego po tej stronie galaktyki. Piechurzy z Halo to wymarzony cel każdego sadysty – tchórzliwi, nikczemnego wzrostu, obdarzeni piskliwymi głosikami, wpadający w panikę przy byle pierdnięciu dochodzącym z okopu nieprzyjaciela. Niektórzy zapewne zlitowaliby się, widząc biegające w nieładzie, wymachujące bezradnie łapami konusy. Ale nie Mistrz wszystkich Szefów, a właściwie sterujący jego poczynaniami gracz. I nic dziwnego, bo masakrowanie tych nieudaczników to jedna z przyjemniejszych czynności w uniwersum Halo.

07 LOCUST

Gears of War

Jaki jest typowy Locust – każdy widzi. Przede wszystkim brzydki, przypominający zdeformowanego, bezwłosego goryla, a zarazem jednak humanoidalny, co – jakkolwiek nienajlepiej to brzmi – zdecydowanie wzmaga przyjemność płynącą z eksterminacji. Wiadomo wszak, że drzemiące w większości graczy mordercze instynkty dużo lepiej gasi strzelanie do istot posiadających po dwie rączki i dwie nóżki, a najlepiej także łeb, niż do jakiegoś bezkształtnego nie-wiadomo-co składającego się z dziesięciu odnóży i dwóch tyłków. Co prawda w drugiej części gry autorzy podjęli próbę przedstawienia Szarańczy jako rasy dużo bardziej rozwiniętej, niż się na początku wydawało – posiadającej zaawansowaną na swój sposób technologię i imponującą momentami architekturę. Nic to. Najpierw strzelaj, na zwiedzanie przyjdzie czas, kiedy łeb ostatniego ścierwojada rozbryźnie się pod Twoim butem. Za poległych w E-Day.



06 HELGHAST

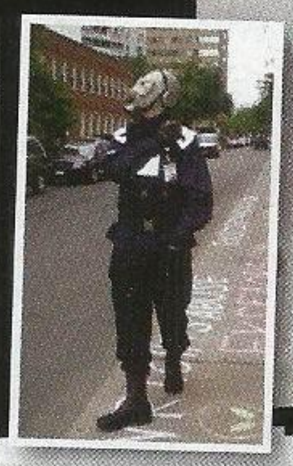
Killzone

Piechurzy stworzeni do eksterminacji, dostarczającej sporej porcji frajdy oczywiście. Wszystko w nich krzyczy: „sługus zła" – od idiotycznie niepraktycznego, gestapowskiego płaszcza po złowieszczo świecące gały, za które dziękuje w cowieczornym pacierzu każdy snajper ISA. Zapewne dlatego każdy z tych zionących nienawiścią do ludzkości buców, jak ognia boi się otwartej walki, kitrając się za każdym milimetrem osłony, jaki uda się znaleźć, w myśli przeklinając projektantów swych przydziałowych mundurów. Tym przyjemniej odstrzeliwuje się bydlakom każdy skrawek ciała, jaki przypadkiem zza owej osłony wystawią.

05 COMBINE

Half-Life 2

Któż nie lubi od czasu do czasu postrzelać do sługusów opresyjnej organizacji rodem z najgorszych snów Orwella? Piechurzy Combine'u po prostu proszą się o kulkę prosto w ich bezosobowe, białe maski przeciwgazowe. Przez całą grę jawią się jako sadystyczne pachoły, których ulubioną rozrywką jest poczęstowanie przygodnego obywatela pałką elektryczną, nic dziwnego zatem, że kiedy w końcu gracz dostaje szansę odpłacenia pięknym za nadobne, czyni to z prawdziwą przyjemnością i pieśnią bojową na ustach. Ich pozbawione wyrazu, monotonne głosy rozbrzmiewające w eterze, a także przejmujący ryk, jaki wydają w momencie zgonu, dodatkowo ową przyjemność wzbogacają.



04 NAZISTA

Wolfenstein, Medal of Honor, Bloodrayne, etc.

A skoro już mowa o opresyjnych reżimach… Chyba trudno w tej kwestii o lepszych chłopców do bicia, niż podwładnych autentycznego zbrodniarza. Historia historią, prawdziwe zbrodnie prawdziwymi zbrodniami, ale twórcy gier najwyraźniej uznali prozaicznych hitlerowców za wciąż nie dość paskudnych i w co drugiej grze, a to dodają im mistyczne moce, a to robią z nich groteskowe mutanty. Niezależnie od stopnia fantazji autorów, pewne elementy pozostają niezmienne: Każdy nazista ma na imię Hans albo Jurgen, odziany jest w budzący grozę mundur uwalany swastykami i innymi totenkopfami pełniącymi funkcję kartki z napisem „zastrzel mnie". A kiedy akurat nie są roznoszeni strzałami z maszynówy albo szlachtowani nożem, szprechają do siebie w swym bezbożnym dialekcie, ewentualnie po angielsku z kretyńskim akcentem. Dodatkowo, pociesznym elementem jest fakt, że i tak wszyscy wiemy, że każdy kolejny demoniczny plan przebrzydłych aryjczyków jest z góry skazany na niepowodzenie. Wszak historia nie kłamie. Z tym większą satysfakcją i pewnością siebie wpadamy do pomieszczenia w akompaniamencie okrzyków „Mein Gott!" czy „Du schweinhund!" i opróżniamy magazynek.

03 ZOMBIAK

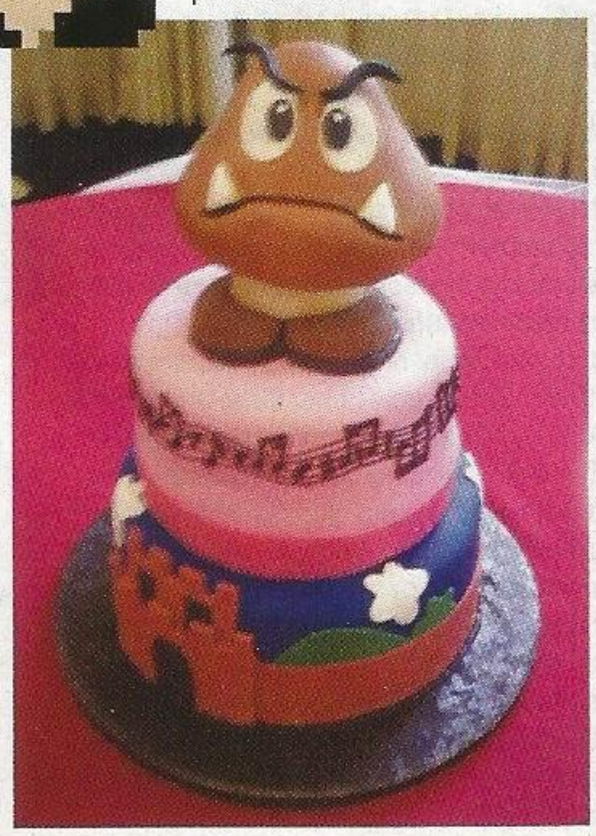
Resident Evil, Dead Rising, Left 4 Dead i jakieś pół pierdyliarda innych gier

Biorąc pod uwagę ich cechy gatunkowe, nie powinno dziwić, że zombiaki (w tej czy innej formie) to w światku gier prawdziwa plaga. Sympatyczne umarlaki pojawiły się w niezliczonej liczbie tytułów, ich podstawowa charakterystyka pozostaje jednak niezmienna. Mogą być klasycznie powolne, albo pędzić niczym gazela z lwicą uczepioną czterech liter, zawsze jednak są głupawe, brzydkie i, no cóż… Martwe. To ostatnie, to chyba najważniejszy czynnik sprawiający, że masakrowanie zombie stanowi jedną z większych przyjemności w jakiejkolwiek grze. Wyglądają niezaprzeczalnie ludzko, ale ludźmi już nie są – ergo, można bezkarnie traktować je najwymyślniejszymi środkami zagłady, dziurawić, okaleczać i szatkować bez najmniejszego wyrzutu sumienia. Co więcej, tak długo, jak nie wpakujemy im czegoś bolesnego w makówkę, są w stanie znieść niemal dowolnie sadystyczne zagrywki. Parę dziur po kulach – nawet nie zauważą. Nóż w oku – zieeew. Urwana rączka, noga, albo i dwie – pfff, luzik. Krótko mówiąc – zombiak to idealny chłopiec do bicia. I za to go kochamy (katować).

02 GOOMBA

Super Mario Bros.

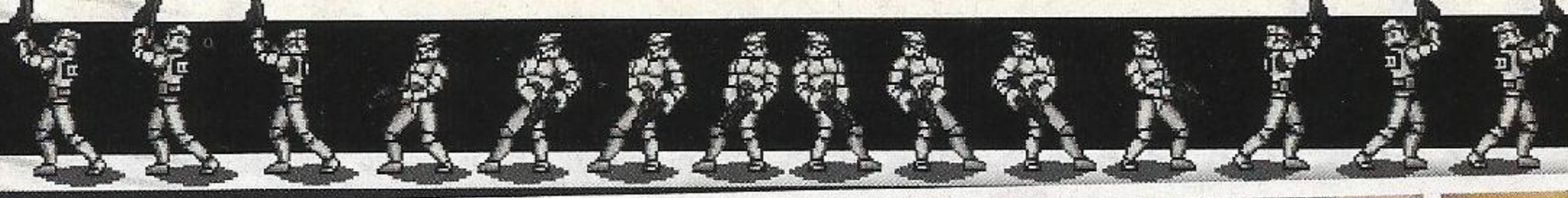
Trudno znaleźć wśród przeciwników spotykanych w grach istotę niższą niż Goombasy z Mario. Małe, pękate, głupie i wiecznie zblazowane – po prostu stworzone do eksterminacji. Nie ukrywajmy się obłudnie za kurtyną politycznej poprawności i humanitaryzmu – Goomba żyje tylko po to, by pewnego dnia usłyszeć złowrogi okrzyk bojowy „It's-a me! Mario!" i chwilę potem skryć się w posępnym cieniu tłustego hydrauliczego zadu. To prawda, zadeptanie to wyjątkowo paskudna śmierć, ale z drugiej strony – czy czeka je w życiu coś lepszego? Wypełnianie rozkazów tyranicznego jaszczura, sprowadzających się zazwyczaj do dreptania bez sensu od ściany do rury i z powrotem. No dobra, Goomba z długim stażem może doczekać się własnej pary skrzydełek. Nawet wtedy jednak nie uniknie podkutego buciora wąsatego sadysty. Oczywiście co bardziej wrażliwy gracz może darować im życie i pobiec dalej, ale cóż… 100 punktów piechotą nie chodzi. A właściwie chodzi, od ściany do rury i z powrotem. I tak satysfakcjonująco spłaszcza się pod butem…

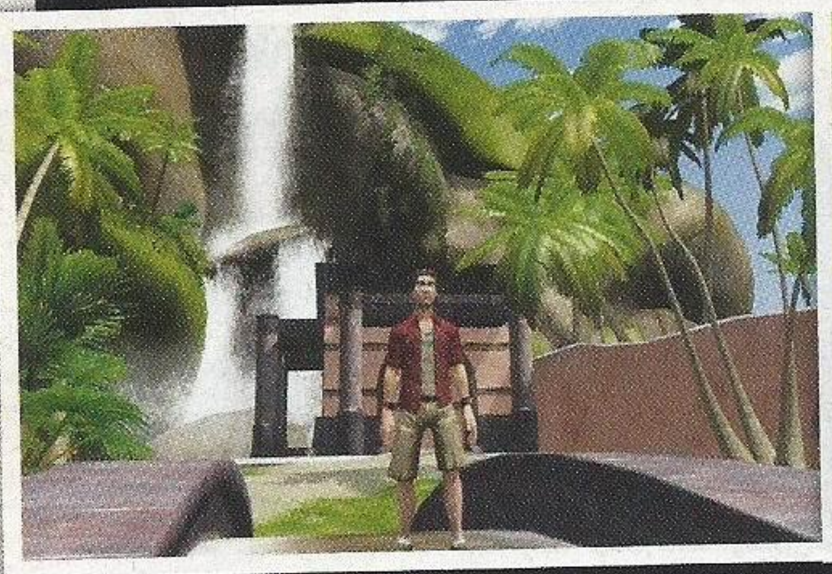


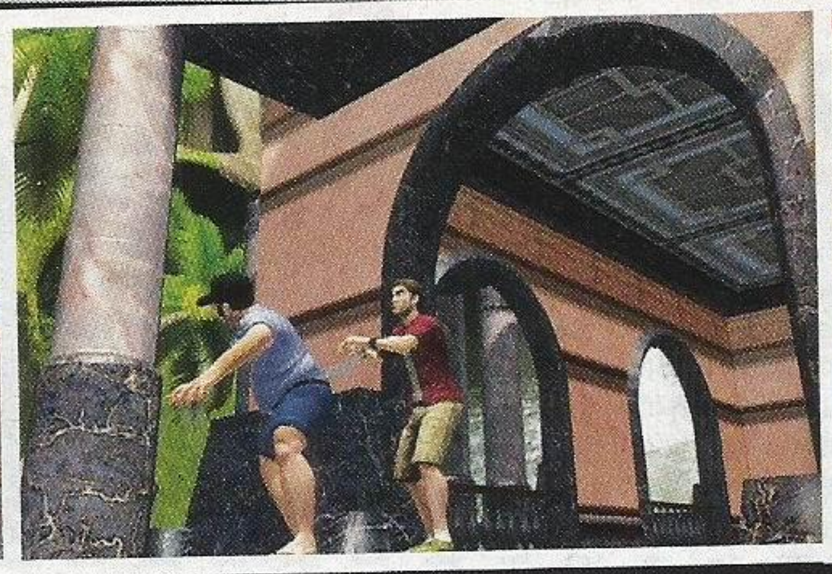
01 STORMTROOPER

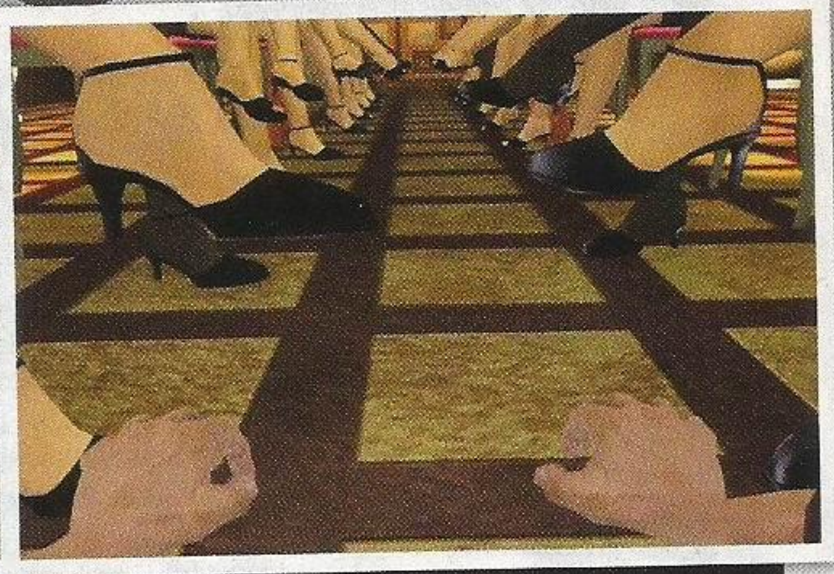
Gwiezdne Wojny

I tak doszliśmy do sługusa ostatecznego. Zapewne wielu z Was zgodzi się ze mną, że nie ma przeciwnika przyjemniej unicestwianego niż gwiezdnowojenny Szturmowiec. Idealnie bezosobowi, odziani w identyczne, z miejsca rozpoznawalne uniformy, wszyscy co do jednego skończone dupki i sługusy złego Imperium. Obojętnie czy ciachamy drani bzyczącą latarką, czy bardziej tradycyjnie faszerujemy ich ogniem z blastera – ważne, że rezultatem końcowym jest hałda uśmierconych białasów. Zaraz człowiekowi skacze samoocena i motywacja do dalszego oczyszczania kosmosu z galaktycznych faszystów. A roboty nie brakuje – pomimo, że przeciętny Szturmowiec poszczycić może się średnią długością życia jętki jednodniówki, imperialne obozy szkoleniowe nadal pękają w szwach od kolejnych karierowiczów i kretynów chętnych oddać życie za pomarszczonego starucha. Tajemnicą poliszynela jest fakt, że średnia IQ Stormtrooperów jest jedną z najniższych w galaktyce – niższą pochwalić mogą się tylko Gunganie i piloci TIE Fighterów.









MARTWE PIKSELE

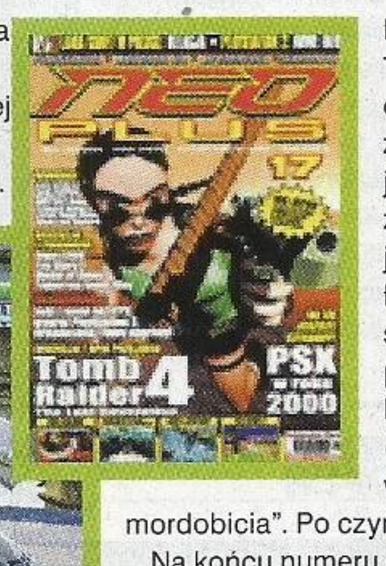
Ową grą szybko okazał się **Sam Suede: Undercover Exposure** – jak zapowiadali twórcy – przedstawiciel zupełnie nowego gatunku „action comedy". Gracz wcieliłby się w rolę tytułowego jegomościa, domorosłego detektywa zmuszonego do rozwiązania zagadki morderstwa właściciela luksusowego kurortu na Wyspie Ekstazy. Powściągając nieco entuzjazm, wypada wtrącić, że owo niespotykane wcześniej „action comedy" zapowiadało się raczej na prozaiczną grę action-adventure. Prozaiczną, ale nie nudną! Lowe kilkukrotnie podkreślał, że znudziło go powielanie w nieskończoność schematów spotykanych w istniejących grach i nie zamierza popełniać tego błędu w swym nowym dziele. Dlatego w grze nie znalazłby się typowy dla gier przygodowych inwentarz, cała para poszłaby w płynnie opowiedzianą historyjkę, różnorodną rozgrywkę i prostą, sprawiającą kupę frajdy (z przewagą frajdy) akcję. Specyficzne poczucie humoru Ala, a także jego uwielbienie tematów damsko-męskich bez wątpienia odcisnęłyby na tym tytule piętno. Na tropikalnej wyspie nie zabrakłoby kształtnych przedstawicielek płci pięknej, z którymi Sam wdałby się w mniej lub bardziej pikantne dialogi. Do tego gra miała w umiejętny sposób parodiować szablonowe zagrania ze skradanek i gier akcji – rolę cichego pozbycia się strażnika pełniłoby tzw. „wedgie", czyli bolesne naciągnięcie galotów, ulubiona rozrywka młodych Amerykanów, znana chociażby z animowanej wersji Maski. Albo inny przykład – scena, w której Sam musi po cichu przeczołgać się pod stołem, przy którym siedzi grupa kobiet, zręcznie omijając kształtne odnóża i unikając przydepnięcia obcasami.

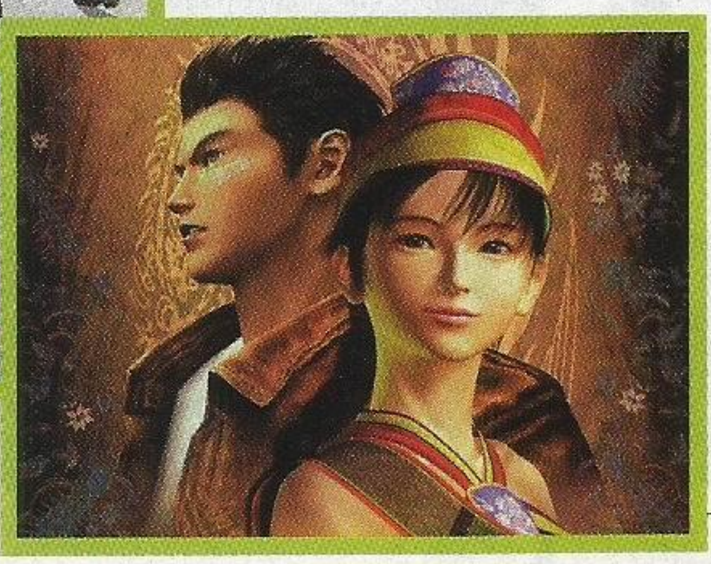
Właściwie jedynym elementem mogącym budzić uzasadnione wątpliwości była oprawa gry. Grafika może i zapowiadała się kolorowo i sympatycznie, ale niestety także dość brzydko. Prościutkie modele postaci i również niegrzeszące natłokiem detali otoczenie przypominały raczej coś, co moglibyśmy oglądać na – góra – PS2. Z perspektywy kolejnej generacji sprzętu grafika prezentowała się zwyczajnie biednie. Oczywiście niewykluczone, że pozostałe składniki, jak: humor, zręcznie napisane dialogi, ciekawe pomysły, grywalność, rekompensowałyby ten kulejący element z nawiązką. Co nie zmienia faktu, że pomimo tego Sam Suede mógł zwyczajnie utonąć w zalewie lepiej wyglądających tytułów. Może to właśnie dlatego Lowe do dzisiaj nie jest w stanie zdobyć funduszy potrzebnych na ukończenie gry. Smutne, ale cóż... Gry video to brutalny rynek i jak widać czasem nawet znane nazwisko i imponujący dorobek nie wystarczą do zdobycia zaufania wydawcy. Być może Sam Suede ukaże się kiedyś, w jakiejś formie. Na razie wypada jednak złożyć go w mogile, jako kolejnego cyfrowego sztywniaka. RIP. ■

Al Lowe to jedna z barwniejszych postaci growego światka. Podczas kilkunastu lat współpracy z firmą Sierra, papuśny nauczyciel muzyki współtworzył tak pamiętne serie, jak King's Quest czy Police Quest, przez większość graczy na zawsze pozostanie jednak zapamiętany jako ojciec najsłynniejszego erotomana w historii gier – Larry'ego Laffera. Co prawda autorzy ostatnich gier firmowanych postacią Larry'ego zrobili wszystko, aby wymazać jakiekolwiek przyjemne skojarzenia, jakie łysawy konus budził w umysłach co starszych graczy, ale pamiętajmy – twórca oryginału nie miał z poronionymi gniotami w rodzaju Box Office Bust nic wspólnego. W istocie, pod koniec lat dziewięćdziesiątych wydawało się, że Lowe już na dobre odwiesił sprany sweterek programisty i przeszedł na zasłużoną emeryturę. Nic bardziej mylnego, jak okazało się w roku 2006. Wówczas to nestor rodu Lafferów ogłosił wszem i wobec, że nie tylko nie wycofał się z branży, ale założył wraz z kumplem o swojsko brzmiącym nazwisku, Kenem Wegrzynem, firmę iBase Entertainment i pracują nad zupełnie nową grą na konsole i PC.

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO...

Styczeń 2000. Z okładki 17 numeru NEO plus mierzy do nas z pistoletu bujająca się na linie Lara. Heroina zwiastuje recenzję i opis przejścia Tomb Raider 4: The Last Revelation autorstwa Merlina. Larą zresztą numer stoi – już na szóstej stronie zapoznać się można z relacją ze spotkania z panią Weller, kolejną z modelek wcielających się w postać pani archeolog (ktoś jeszcze pamięta ile ich w sumie było?). W zapowiedziach m.in. gorące screeny z Ridge Racer 5 i Tekken Tag Tournament, zmierzających na nadciągającą wielkimi krokami PlayStation 2, a także obszerny materiał „PSX w roku 2000", pokrótce sumujący ostatnią falę wysokobudżetowych produkcji na klasyczną konsolę Sony. Na liście przyszłe szlagiery w rodzaju Vagrant Story, Gran Turismo 2 czy neversoftowy Spider-Man, sąsiadują z kupsztongami takimi, jak RE Gun Survivor czy Mortal Kombat Special Forces.





Wracając do recenzji, z ciekawszych wyróżnia się jeszcze druga część Vigilante 8 (której pierwsza część zdobiła okładkę pamiętnego pierwszego numeru niniejszego czasopisma), a właściwie „sequel i mission pack w jednym" jak postuluje Gulash. Fascynująco z historycznego punktu widzenia rozpoczyna Banan swą recenzję Medal of Honor: „Dobrych shooterów fpp na konsole brakuje". Heh, czasy się zmieniają. Kilka stron dalej Grabarz znęca się nad Tomorrow Never Dies – spadkobiercą kultowego Goldeneye z Nintendo 64. „A wypchajcie się wszyscy! 007 TND rżnie czasem taką kichą, że aż trudno się wysłowić. Co to ma znaczyć, że animacja rwie się, jak tylko wyleziemy na jakąś większą przestrzeń? A dlaczego można zabijać przeciwników i oberwać samemu przez ściany? A dlaczego jak stoimy za blisko przeciwnika, to nie można w niego trafić, a on nas ładuje jak dziki osioł?" I tak dalej, w podobnym stylu. Do rozczarowań spokojnie można zaliczyć też Jet Force Gemini – tytuł zwiastujący przyszły spadek formy pań i panów z Rare, a także prostackie Chef's Luv Shack, żerujące na popularności South Parku. Na stronie 69 (ohoho) klatę prężyła recka Soul Calibur na Dreamcasta. Jak to ujmuje w tekście Banan, „W chwili obecnej nie ma bardziej spektakularnego mordobicia". Po czym wystawia idealną dychę. Bang.

Na końcu numeru czyhają stałe działy: Pocket (przypominający panujący niegdyś na łamach apartheid pomiędzy konsolami stacjonarnymi i przenośnymi), Help (opisy, porady i kody), Arcadia (Val B. podsumowuje smutną sytuację na rynku maszyn arcade) oraz RPGamer autorstwa Squaerio, rzucający nieco światła na nadchodzące gry z gatunku, m.in. niepozorną produkcję pod tytułem Shenmue. Numer klasycznie kończy FAQ ,w którym Banan miażdży sny i nadzieje czytelników o zostaniu recenzentami gier, odzyskaniu zawartości uszkodzonej karty pamięci (pamiętacie drogie dziatki co to takiego?) tudzież oczekiwaniach związanych z rewolucyjnym, miażdżącym pod każdym względem PS2 komputerem Amiga 4000. Na deser galeria czytelników – po oczach walą zwłaszcza krótki komiks na bazie Soul Calibur oraz srogo zdeformowana pani Croft podpierająca palmę. ■

ZAGUBIONE W CZASIE

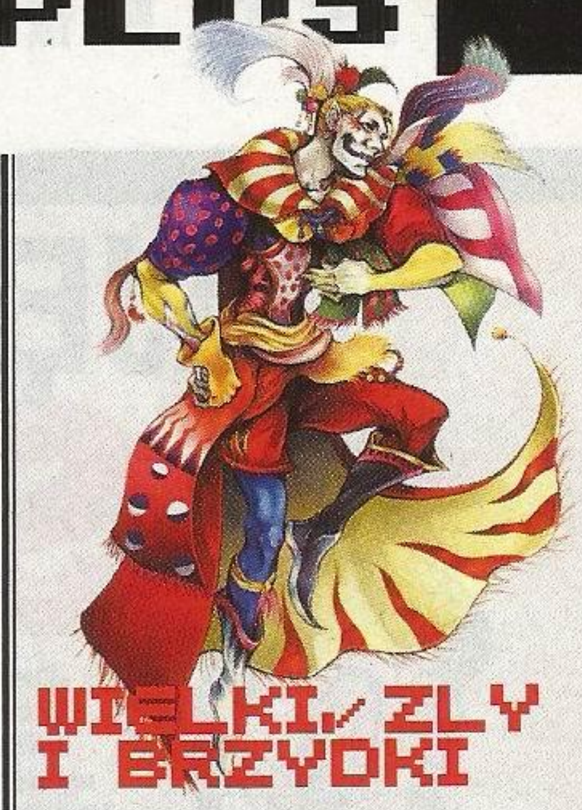
SUPER ACTION CONTROLLER

Jak powszechnie wiadomo, Konami wielkim producentem gier było (i poniekąd nadal jest).

Zanim na dobre przyjął się standard joypada wyposażonego w analogowe gały, na rynku kontrolerów do gier panowała swego rodzaju wolna amerykanka. Owszem, były joysticki, a wymyślony przez Nintendo model „D-pad, start, select i kilka przycisków" na kilka lat przyjął się jako jedyna słuszna metoda projektowania padów. Zanim to jednak nastąpiło, gracze musieli znosić wiele spektakularnie niepraktycznych, obładowanych niepotrzebnymi przyciskami (by wspomnieć choćby o dodawanej z uporem maniaka klawiaturze numerycznej) wihajstrów. Jednym z takich urządzeń była wyprodukowana przez Colecovision hybryda nazwana buńczucznie Super Action Controllerem.

Liczba upchniętych na niewielkiej obudowie elementów może zaimponować – doprawdy, łatwiej wymienić czego tam nie ma. Gwóźdź programu stanowił zamocowany na szczycie urządzenia arcade stick, pozwalający postaci na ekranie poruszać się w całych ośmiu kierunkach. Za nim rozpychała się potrzebna Bóg wie po co klawiatura numeryczna – najwyraźniej owoc fascynacji przemysłem telekomunikacyjnym. Kolejny punkt na liście to tajemnicze pokrętło, służące jak się okazuje do przyspieszania lub spowalniania rozgrywającej się na ekranie akcji. Kierując wzrok poniżej, na gustowny uchwyt, dostrzec można jeszcze cztery spusty, za pomocą których gracz mógł wybierać jedną z czterech kontrolowanych postaci (ów przegenialny patent miał mieć zastosowanie w grach sportowych). Jako dodatkowy bonus twórcy urządzenia dodawali naklejkę na klawiaturę, a także nakładkę na uchwyt, nadającą mu miły każdemu amerykańskiemu nastolatkowi kształt kolby pistoletu. Powalające bogactwo inwentarza, sami przyznacie. Teraz wystarczy chirurgicznie wszczepić sobie dodatkowe trzy kończyny i już można cieszyć się super akcyjnym kontrolerem.

No dobra, odkładając na bok złośliwości, wypada stwierdzić, że na tle wielu innych urządzeń peryferyjnych z lat osiemdziesiątych, produkt Colecovision prezentował się wcale niezgorzej. Konstrukcja była w miarę ergonomiczna – co prawda kontroler był olbrzymi, ale jednocześnie dość lekki i nieźle leżał w łapie. Arcade stick stanowił na pewno miłą alternatywę dla podstawowego, legendarnie skaszanionego joysticka Colecovision. W pudełku z urządzeniem znajdowała się także gra Super Action Baseball – jeden z raptem kilku tytułów wypuszczonych specjalnie z myślą o SAC. Z pozostałych wymienić można jeszcze szlagiery w rodzaju Super Action Football i Rocky: Super Action Boxing. I tak dochodzimy do największego nieszczęścia owego, co by nie mówić, ciekawego wynalazku – z powodu przesadnie wysokiej specjalizacji i dodanych na siłę funkcji potrzebnych psu na budę w większości gier (gałka do regulacji prędkości? Naprawdę?) nigdy nie zdobył sobie wielkiej popularności. Zdechł w zapomnieniu, zanim jeszcze na dobre zaistniał w świadomości graczy. ■



WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

■ **Poszukiwany:** Kefka Palazzo
■ **Znany też jako:** Cefca Palazzo, Kefuka Parattso, Cewka
■ **Cechy charakterystyczne:** Szczupły, blond włosy związane w kucyk, obfity makijaż. Ubrany w zestaw odzieżowy „parada wolności". Egotystyczny socjopata, nihilista, obdarzony śmiechem, od którego pękają szklanki, a zwierzątka futerkowe odgryzają sobie uszy
■ **Pierwszy występek:** 1994 rok – ludobójstwo
■ **Znane przewinienia:** Ludobójstwo, terroryzm, morderstwo pierwszego stopnia, zamach stanu, wymuszenie
■ **Współpracownicy:** Terra Branford (pod przymusem), Generał Lao (z obowiązku), Cesarz Gestahl (do czasu)
■ **Zbrodniczy życiorys:** Karierę zaczynał jako jeden z generałów w imperialnej armii, co może budzić wątpliwości z racji na jego zniewieściały sposób bycia. Po eksperymentalnym wszczepieniu nielegalnej substancji Magitek, poszukiwany zyskał umiejętności przez świadków określane jako „magiczne". Wielokrotnie dowodził, że życie ludzkie ceni mniej niż swoje drugie śniadanie, a w pędzie do uśmiercenia jak największej populacji ludności cywilnej, posunął się nawet do pozbawienia życia głowy państwa
■ **Zalecane postępowanie:** W głębi serca tchórzliwy i łatwy do wyprowadzenia z równowagi. Zazwyczaj trzyma się z boku, knując i kontrolując kluczowych dla danej sytuacji graczy. W bezpośrednim starciu gotów użyć nielegalnych praktyk magicznych, a przyparty do muru przybiera swą ostateczną formę, wyposażoną w trzy pary skrzydeł. Funkcjonariuszom zaleca się znacząco podbić statystyki, a także trzymać w pogotowiu swe specjalne umiejętności. Dodatkowa rada: Wyposażyć się w zatyczki do uszu chroniące bębenki uszne przed jego chichotem.
■ **Dokumentacja zbrodni:** Final Fantasy VI (1994) Dissidia: Final Fantasy (2009)

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Omikron: Nomad Soul, albo po prostu Nomad Soul, to jeden z tych tytułów, które pomimo wielu świetnych, innowacyjnych pomysłów i wcale niezgorszego wykonania, z lekka zaginęły w pomroce dziejów. Wydana w 1999 roku na PC (i rok później skonwertowana na Dreamcasta) gra opracowana została przez studio Quantic Dream, które dziś znamy przede wszystkim z tyleż pomysłowego, co nie do końca przemyślanego Fahrenheita, a także z nadciągającego coraz większymi krokami Heavy Rain. I to czuć, nawet bardzo.

Przede wszystkim, mało która gra rozpoczyna się w równie ciekawy, ale i ryzykowny sposób – popisowym zburzeniem czwartej ściany. Na ekranie pojawia się postać niejakiego Kayla, futurystycznego policjanta, który pokrótce wyjaśnia, że jego światu grozi niebezpieczeństwo i tylko Ty (tak, TY – tzn. gracz) możesz go ocalić. W jaki sposób? To kolejny ciekawy element gry – otóż, Kayl oferuje grającemu możliwość przejęcia kontroli nad jego ciałem, za pośrednictwem swego poczciwego peceta (tudzież Dreamcasta). To unikalne stopienie postaci gracza z przedstawioną w grze historią utrzymuje się przez całą grę – wszystkie postacie usilnie starają się przekonać nas, że nasza dusza naprawdę została wchłonięta do świata Omikron. Co bardziej podatnym na sugestie daje to możliwość immersji niespotykanej w innych produkcjach – w końcu trudno pozostać obojętnym, kiedy na szali postawiło się własną duszę.

Motyw wędrującego ducha to zresztą nie tylko gadżet fabularny, ale jeden z ważniejszych elementów rozgrywki. Dzięki swej niematerialnej postaci, gracz nie jest przywiązany do jednego bohatera. W przypadku śmierci okupowanego w danej chwili ciała, istnieje możliwość przeskoczenia do innej powłoki i kontynuowania gry. Jedynym minusem takiej reinkarnacji jest zresetowanie wypracowanych w pocie czoła statystyk postaci.

No dobrze, wszystko to strasznie bajeranckie i awangardowe, ale jak właściwie się w tego Omikrona grało? Całkiem nieźle, trzeba przyznać. Jak przystało na Quantic Dream, ciężko zakwalifikować grę do jednego gatunku – dużo tu przygodówki, trochę bijatyki i strzelaniny, a wszystko to w otwartym świecie. Gracz mógł w miarę swobodnie zwiedzać (także za pomocą pojazdów) tytułowe miasto Omikron, podzielone na cztery różnorodne dzielnice. Dziś nazwalibyśmy to po prostu „sandboxem", ale pamiętajmy – gra ukazała się w roku 1999, zaledwie nieco ponad rok po pierwszym GTA (wciąż jeszcze płaskim jak pierwszoklasistka, podczas gdy Nomad Soul szpanował kształtnymi trzema wymiarami).

Ach, byłbym zapomniał – jest jeszcze jeden powód, dla którego gra zwróciła swego czasu uwagę mediów, nie tylko branżowych. Powodem owym, całkiem zresztą niezłym, jest David Bowie. Ziggy nie tylko wyposażył Omikron w ścieżkę dźwiękową (w dużej mierze złożoną z utworów w przyszłości mających się ukazać na jego albumie „Hours"), ale też pojawił się na ekranie we własnej kościstej osobie. I to od razu w podwójnej roli – jako przywódca ruchu oporu Boz, a także wokalista przygrywającego w spelunach Omikronu zespołu. Dla fanów to z pewnością miły dodatek, inni też nie mieli o co psioczyć, bo Dawidek wpasował się był w klimat gry całkiem nieźle.

Pecetowa wersja Omikron odniosła wcale niemały sukces i szybko zdobyła sobie status gry kultowej, nieco tylko nadszarpnięty premierą konwersji na DC – zabugowanej i niedopracowanej (dość powiedzieć, że autorom nie chciało się nawet zmienić w czytanych dialogach „komputera" na „Dreamcasta"). Dziś wspomina ją z rozrzewnieniem grupka fanatyków, a David Cage i reszta Quantic Dream przebąkują o kontynuacji na PS3. Byłoby świetnie, zwłaszcza że oryginał – przy całej wartości historycznej – nie zestarzał się najładniej. Ot, typowy syndrom wczesnego 3D, czyli klockowatość i toporne z dzisiejszej perspektywy sterowanie. Mało która koncepcja zasługuje na odświeżenie w równym stopniu, co debiutanckie dzieło Francuzów. ■

BAJĘDY DZIADKA DISNEYA

Jako że święta za progiem – choć niniejsze słowa będziecie czytać dopiero po corocznym świętowaniu tego, że coraz bliżej do końca świata – pozwolimy sobie na sentymentalną wycieczkę po nieco bardziej familijnych klimatach niż zwykle. Hej, bez śmiechów proszę! Ty tam, z tyłu, dobrze widziałem, że ryczałeś jak bóbr kiedy Mufasa zginął pod kopytami gnu.

Oczywiście z racji na ogrom medialnego imperium Disneya, nie zamierzam tutaj rozprawiać o wszystkich grach firmowanych nazwiskiem nieżyjącego od ponad czterdziestu lat Walta. W tejże Retrospekcji, skupimy się więc przede wszystkim na animowanych klasykach, dzięki którym studio zyskało sobie niezachwianą pozycję w historii kina i w sercach dzieciarni na całym świecie. Zacznijmy może od najbardziej leciwych i chyba wciąż najlepiej rozpoznawalnych postaci, w osobach obdarzonej zniewieściałym wokalem myszy i cholerycznego kaczora.

Co ciekawe, firma odkryła potencjał drzemiący w grach dosyć późno, bo dopiero na początku lat osiemdziesiątych. Wówczas to ukazało się kilka tytułów z serii Game & Watch (czyli prostych elektronicznych popierdółek, które u nas kojarzą się głównie z Wilkiem i Zającem) z Myszką Miki i Kaczorem Donaldem w rolach głównych. Stworzenia zabawek podjęła się wówczas jeszcze relatywnie mało znana w branży firma – Nintendo. Najwyraźniej jednak obie korporacje były ze współpracy zadowolone, bo kiedy w drugiej połowie dekady decydenci z Disneya postanowili w końcu wydać pełnoprawną grę video ze swoim najstarszym i najsłynniejszym bohaterem, platformą docelową z miejsca został nintendowy NES.

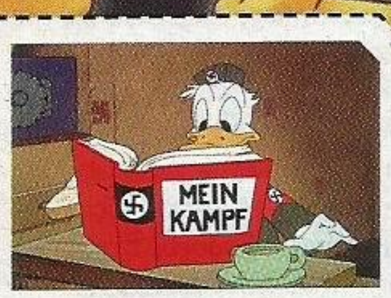
Opracowana przez Hudson Soft (znanych przede wszystkim z Bomber Mana) Mickey Mousecapade trafiła w rozgorączkowane łapki młodocianych graczy w roku 1987. Była – jakże by inaczej – platformówką, w której gracz sterował Mikim, wlokącym za sobą puszczalską Minnie. Jak na swoje czasy, był to całkiem innowacyjny tytuł – w końcu rzadko kiedy na NESie mieliśmy okazję sterować dwoma postaciami jednocześnie. Szkoda tylko, że przez nie do końca dopracowane sterowanie zabawa potrafiła napsuć nieco krwi. Co nie zmienia faktu, że przez wygłodniałych fanów i tak została przyjęta bardziej niż ciepło. Dwa lata później postanowiono dać w końcu wyszaleć się na ekranie kaczkom (U-UUU!) z Kaczych Opowieści.

Stworzenie Duck Tales powierzono innej japońskiej firmie z tradycjami – Capcomowi. I to był strzał w dziesiątkę. Platformówka z wujkiem Sknerusem w roli głównej okazała się (podobnie jak jej młodsza o trzy lata kontynuacja) jedną z lepszych gier, jakie ukazały się na pierwszej konsoli Nintendo, w niczym nie ustępując innym 8-bitowym klasykom Capcomu. Zróżnicowane poziomy, ciekawe pomysły (głównie na wykorzystanie wujkowej laski, ekhem) i naprawdę świetna muzyka – to charakterystyczne cechy tej gry, w mojej skromnej opinii chyba najlepszej na licencji Disneya. Nie była też ostatnią wyprodukowaną przez Niebiesko-żółtych. Jeszcze na NESa ukazał się wcale niezły Darkwing Duck (o mrocznym dziobatym superbohaterze), na kolejne owoce ich twórczego podejścia do licencji przyszło graczom czekać do ery 16 bitów.

W międzyczasie jednak konkurencja nie spała, a pozostawiona z boku Sega postanowiła także dla siebie wyszarpać kawał lukratywnego myszo-kaczego tortu. Skutkiem ich zabiegów, już w 1990 roku na Mega-Drive i Master System ukazał się Castle of Illusion Starring Mickey Mouse – ot, prosty platformer z gryzoniem w roli głównej, pierwszy z całej serii podobnych. W kolejnych latach na maszynkach Segi ukazały się więc Land of Illusion i World of Illusion, a także – co ciekawe – Fantasia, adaptacja pozbawionej dialogów pełnometrażówki łączącej animację Disneya z muzyką klasyczną. Ach, byłbym zapomniał – kaczki też zapędzono na platformy Niebieskich, czego rezultatem były takie produkcje, jak Lucky Dime Caper, Quackshot czy Deep Duck Trouble. Nienajgorsze, ale nie mogące się równać ze świetnymi produkcjami Capcomu na konsolę Nintendo. I chyba ktoś w mrocznej hollywoodzkiej fortecy w kształcie mysiej czaszki musiał pomyśleć podobnie, bo niedługo ich postacie powróciły w gościnne progi Nintendo, gdzie trafiły w zręczne capcomowe ręce.

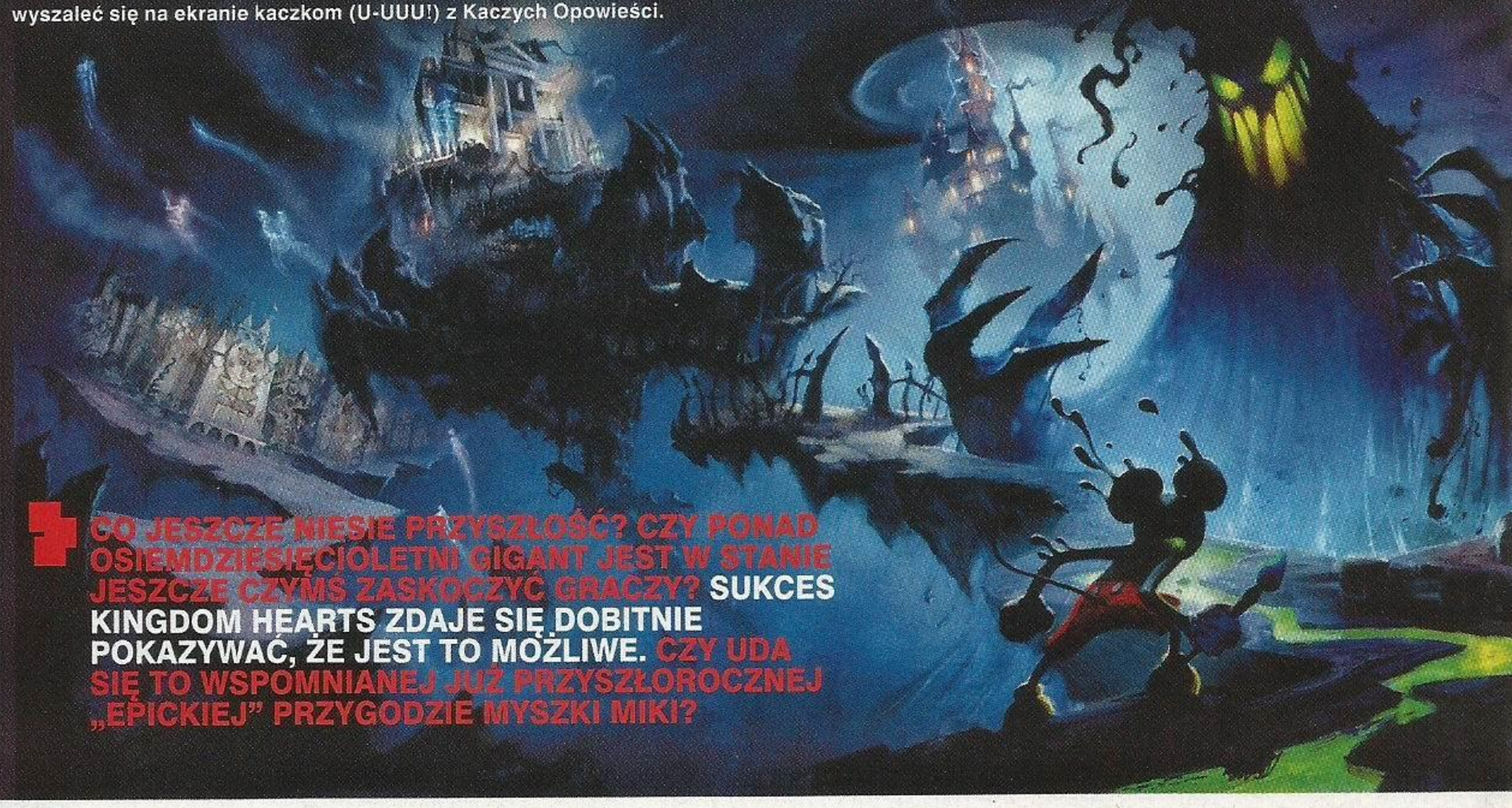
W rezultacie disneyowskie maskotki dotarły w końcu na 16-bitowego SNESa, występując m.in. w świetnym Disney's Magical Quest (który doczekał się dwóch sequeli) oraz mniej świetnych Mickey Mania (ciekawostka – pierwsza gra, przy której pracował niejaki David Jaffe) i Maui Mallard in Cold Shadow.

Co działo się dalej? Cóż... Czas nie okazał się łaskawy dla klasycznych, niepoprawnych politycznie Mikiego, Donalda i Goofiego (choć myślałby kto, że trio: murzyn, furiat i opóźniony umysłowo powinno zaspokoić fanów reprezentowania mniejszości), skutkiem czego ojczysta firma zaczęła nieco spychać ich w cień, promując bardziej nowoczesne licencje. Stąd też wydawane na przełomie wieku śmieciuszki w rodzaju Mickey's Racing Adventure, Disney's Magical Mirror czy Goin' Quackers. Na zapowiedź kolejnej gry z prawdziwego zdarzenia przyszło gryzoniowi czekać aż do kończącego się właśnie roku 2009 – Epic Mickey ukazać ma się we wrześniu 2010 na Wii. Ciekawe czy czeka nas renesans tej, nie ukrywajmy, mocno nadgryzionej zębem czasu postaci, czy raczej ostatni gwóźdź do jej trumny...

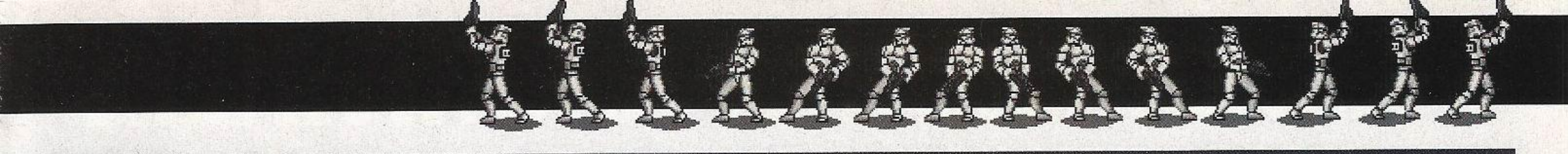


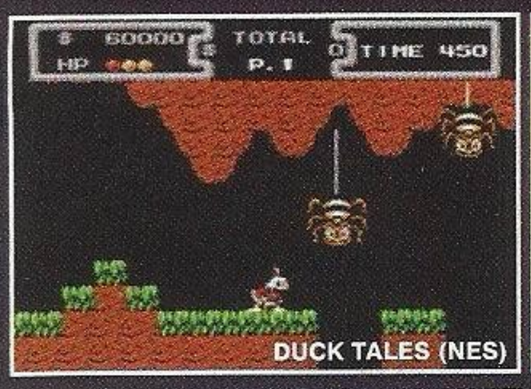
DISNEY JAKIEGO NIE ZNACIE

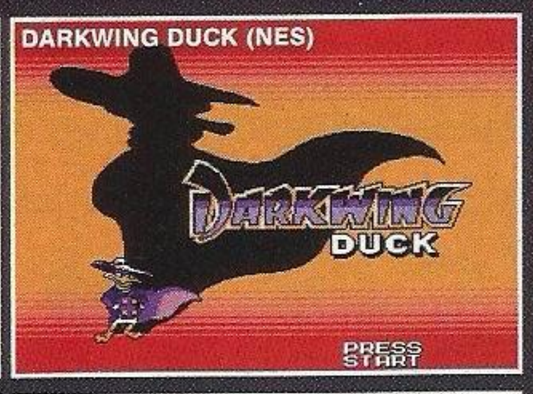
Mało co pokazuje zmiany zachodzące w kulturze i szeroko pojętych „dopuszczalnych normach" tak dobitnie, jak obejrzenie wcześniejszych filmów Disneya. Pamiętam, że przy okazji premiery „Pocahontas" studio zarzekało się, że to ich pierwsza prawdziwie dorosła animacja – z mniejszą liczbą piosenek i bez typowego happy endu. Wystarczy jednak cofnąć się o kilkadziesiąt lat, żeby utwierdzić się w przekonaniu, że dramatyczna i nieco nudnawa historia indiańskiej księżniczki zwyczajnie wymięka przy niektórych występach poczciwego Donalda. Pomińmy już wszechobecne odniesienia do wszelakiej maści używek (sam Donald w niektórych kreskówkach jarał aż miło), nie tak znowu rzadkie sceny śmierci i przemocy, także z wykorzystaniem broni palnej (rzecz raczej nie do pomyślenia w dzisiejszej Ameryce)... Czy uwierzycie jednak, że w 1943 roku Donald wystąpił w hitlerowskim mundurze, zaczytując się „Mein Kampf"? Powinniście, bo to prawda. Wszystko oczywiście miało na celu ośmieszenie Trzeciej Rzeszy w krótkometrażowej parodii zatytułowanej „Der Fuehrer's Face", co nie zmienia faktu że Kaczor Donald salutujący przed obrazem Adolfa i kwaczący w najlepsze „Heil Hitler!" to widok, który trudno wyrzucić z pamięci.

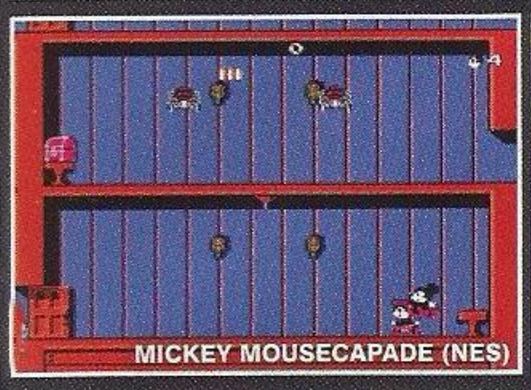


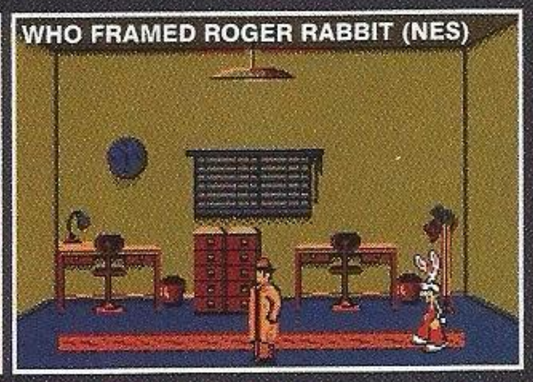
CO JESZCZE NIESIE PRZYSZŁOŚĆ? CZY PONAD OSIEMDZIESIĘCIOLETNI GIGANT JEST W STANIE JESZCZE CZYMŚ ZASKOCZYĆ GRACZY? SUKCES KINGDOM HEARTS ZDAJE SIĘ DOBITNIE POKAZYWAĆ, ŻE JEST TO MOŻLIWE. CZY UDA SIĘ TO WSPOMNIANEJ JUŻ PRZYSZŁOROCZNEJ „EPICKIEJ" PRZYGODZIE MYSZKI MIKI?

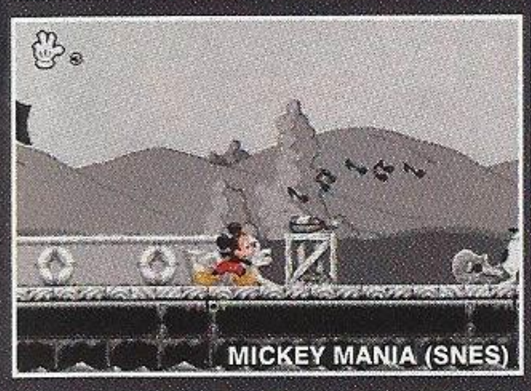


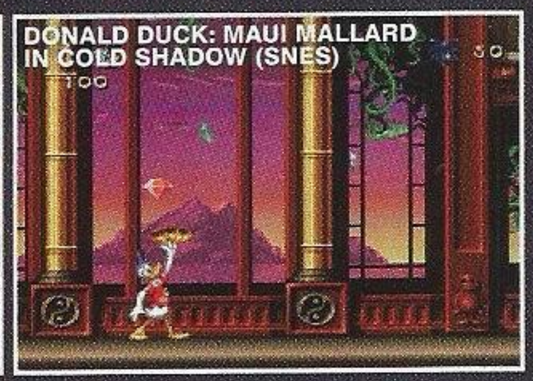

DUCK TALES (NES)



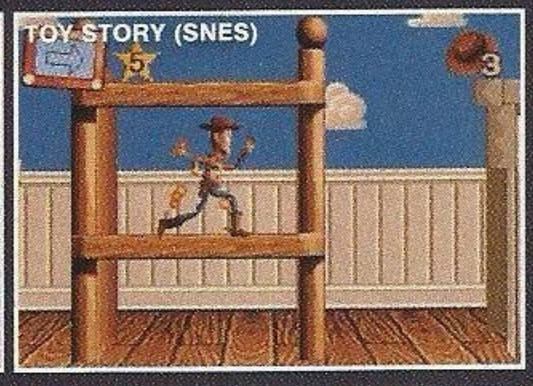

MICKEY MOUSECAPADE (NES)



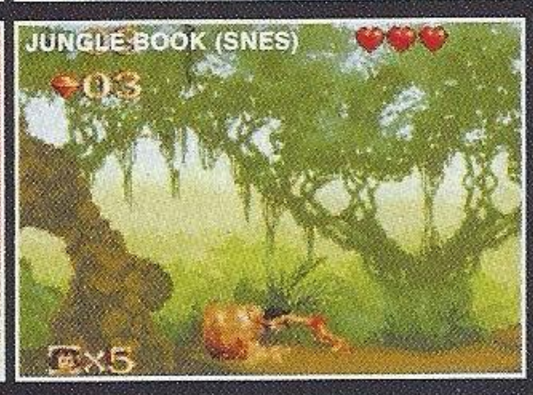

MICKEY MANIA (SNES)



LION KING (SNES)

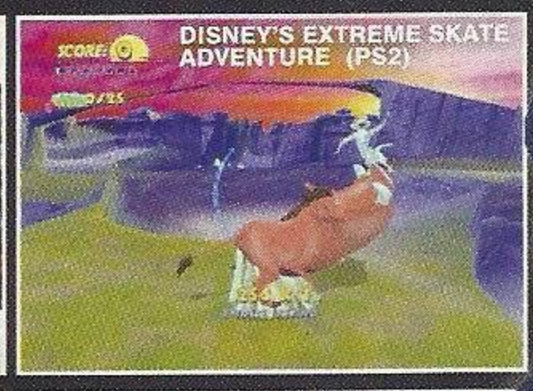


ALADDIN (SNES)



HERCULES (PSX)

SINGSTAR DISNEY (PS2)



KINGDOM HEARTS (PS2)

Ale, ale... Wszak nie samym Mikim i Donaldem Disney stoi. Studio znane jest także, czy może raczej przede wszystkim, ze swych pełnometrażowych animacji. Nic dziwnego, że gros z nich także doczekał się adaptacji w postaci gier. Pierwszą i jedną z ciekawszych z nich była wydana w 1986 roku przygodówka The Black Cauldron, zaprojektowana przez samego Ala Lowe (twórcę Larry'ego). Najciekawszym faktem z nią związanym było uproszczenie interfejsu, zastosowane wówczas z myślą o młodszych graczach, a które ostatecznie przyjęło się w całym gatunku. W późniejszej części lat osiemdziesiątych swoich gier na NESa doczekali się także m.in. Ch-Ch-Ch-Chip i Dale (sympatyczna platformówka made by Capcom) i Królik Roger (słabiutka przygodówka not made by Capcom). Z początkiem lat dziewięćdziesiątych wypuszczanie gier towarzyszących pełnometrażowym animacjom stało się dla Disneya rutyną.

Większość z nich była prostymi, dwuwymiarowymi platformówkami, okraszonymi ładną, ręcznie rysowaną oczywiście, oprawą. Była więc Mała Syrenka, Księga Dżungli, Pinokio, Alladyn, i tak dalej, aż do Króla Lwa i Herkulesa. Wszystkie co prawda bite od sztancy, ale w miarę rzetelnie, i z zachowaniem jako takiego związku z filmowymi odpowiednikami. Dopiero w drugiej połowie dekady, wraz z upowszechnieniem się kolejnej generacji konsol, Disney zaczął wyrabiać ze swymi licencjami dziwne rzeczy. O ile jeszcze pierwszy animowany w całości przy pomocy komputerów film wytwórni – Toy Story – doczekał się udanej platformowej wersji na SNES i Mega-Drive (a także sequela w pełnym 3D), o tyle produkcje w rodzaju Jungle Book Rhtyhm n'Groove, Alladin in Nasira's Revenge, Beauty & The Beast: A Boardgame Adventure czy Little Mermaid 2: Pinball Frenzy, a także cały zastęp cienkich jak barszcz adaptacji ich nowszych filmów, wyraźnie pokazały, że gigant z lekka stracił wątek w kwestii przenoszenia swych licencji na konsole. Ktoś musiał kopnąć stetryczałego giganta w spasiony zad i pokazać, jak uczynić ich klasyczne postacie ekscytującymi dla nowego pokolenia graczy. Tym kimś okazali się panie i panowie ze Square.

Ciekawe jak przebiegały prace koncepcyjne nad tym tytułem. Połączenie karykaturalnych animorfów Disneya, z Mikim i Donaldem na czele, z także karykaturalnymi, ale w zupełnie innym stylu, spiczastowłosymi obojnakami Square, wydawało się z początku pomysłem tyleż karkołomnym, co ryzykownym. Gdyby przedsięwzięcie okazało się porażką, reputacje obu wielkich i zasłużonych firm zawisłyby na włosku. Zapewne we wrześniu 2002, kiedy Kingdom Hearts ostatecznie wylądowało na półkach sklepowych, szefowie obu korporacji wstrzymali oddech. By następnie odetchnąć z ulgą – pomysł okazał się na tyle szalony, że zadziałał. I to jeszcze jak! Pochlebne recenzje i miliony sprzedanych egzemplarzy upewniły amerykańsko-japoński tandem, że udało im się wyhodować kurę (czy też raczej kaczkę... Spiczastowłosą) znoszącą złote jajka. Nic dziwnego, że do dziś nie popuścili, regularnie wydając kolejne odsłony serii. O ile wielu graczy krzywiło się na wydane na GBA Kingdom Hearts: Chain of Memories, o tyle już pełnoprawny sequel po raz kolejny pozwolił członkom zarządu obu firm odbywać codzienne pieniężne kąpiele w swych skarbcach. Obecnie zaś wzięli sobie za cel handheldy – dopiero co ukazało się tyleż chwytliwie zatytułowane, co ciepło przyjęte Kingdom Hearts: 358/2 Days na DS, a już na początku przyszłego roku posiadacze PSP dostaną Kingdom Hearts: Birth By Sleep.

Co jeszcze niesie przyszłość? Czy ponad osiemdziesięcioletni gigant jest w stanie jeszcze czymś zaskoczyć graczy? Sukces Kingdom Hearts zdaje się dobitnie pokazywać, że jest to możliwe. Czy uda się to wspomnianej już przyszłorocznej „epickiej" przygodzie Myszki Miki? Nie wypada tego wykluczać, choć bez dodatkowej zanęty w postaci bohaterów Square pewnie nie będzie już tak łatwo przekonać młodszych graczy, pozbawionych sentymentu do starych bohaterów Disneya, że gryzoń broni się jako fajna postać także w XXI wieku. Czy im się uda? Czas pokaże. ■

ACH, TEN WALT...

Walter Elias Disney urodził się 5 grudnia 1901 roku w Chicago. Karierę rysownika zaczął już jako nastolatek, tworząc ilustracje dla szkolnej gazetki. Od wczesnych lat Walt był zapalonym patriotą – w wieku szesnastu lat rzucił szkołę średnią i zgłosił się na ochotnika, by walczyć w pierwszej wojnie światowej. Z powodu młodego wieku nie został przyjęty do wojska. Po kilku nieudanych przedsięwzięciach postanowił razem z bratem Royem otworzyć studio animacji w Hollywood. Ich pierwszy projekt, stworzona na zlecenie studia Universal kreskówka Oswald the Lucky Rabbit, okazała się sporym sukcesem dla wytwórni i zarazem wielkim rozczarowaniem dla Disneya. Universal bardzo nieładnie pograł sobie z młodymi przedsiębiorcami i artystami, w rezultacie nie tylko rezygnując z ich usług, ale też zabierając ze sobą prawa do ich serialu animowanego. Zdesperowany Walt musiał szybko stworzyć nową postać, która zastąpiłaby Oswalda. Wraz z kolegą i współpracownikiem, Ubem Iwerksem, wymyślili i zaprojektowali mysz o imieniu Mortimer, ale szybko skrócili jej imię do Mickey. Reszta jest historią.

Błyskotliwa kariera Disneya potoczyła się szybko – lata trzydzieste przyniosły mu pierwszego Oscara, a kolejne dekady scementowały sukces jego studia. Z biegiem lat przekształciło się ono w medialne imperium i nie przestało rosnąć w siłę nawet po śmierci założyciela, osiągając status jednego z największych i najbardziej rozpoznawalnych znaków firmowych w historii. Walt Disney zmarł 15 grudnia 1966 roku, na raka płuc (ojciec Myszki kopcił ponoć jak lokomotywa). Wbrew znanej urban legend, Walt nie został zahibernowany z nadzieją na wynalezienie w przyszłości lekarstwa na toczącą go chorobę – Disney został skremowany i pochowany na całkiem zwyczajnym cmentarzu w Kalifornii, gdzie do dziś spoczywa obok swej żony i dwójki przybranych dzieci. Aha, prawa do Oswalda w końcu powróciły do wytwórni Disneya... W 2006 roku.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

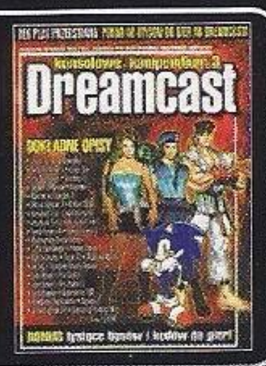
320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

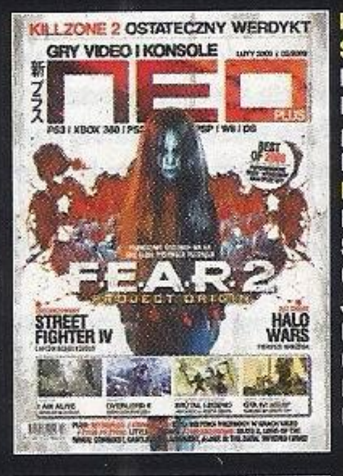
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

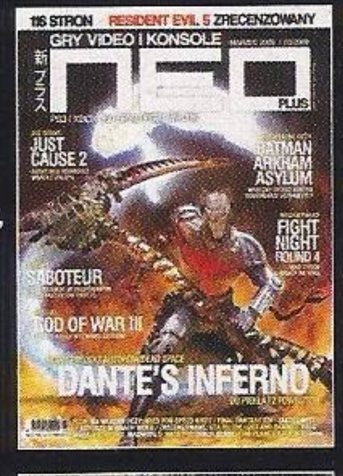
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne

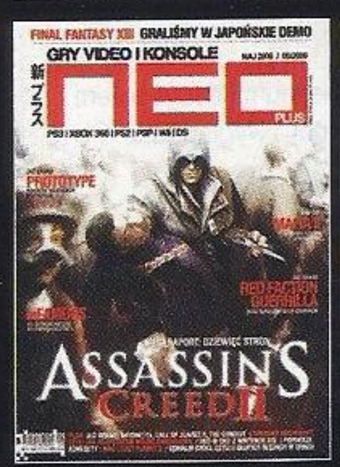


NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island



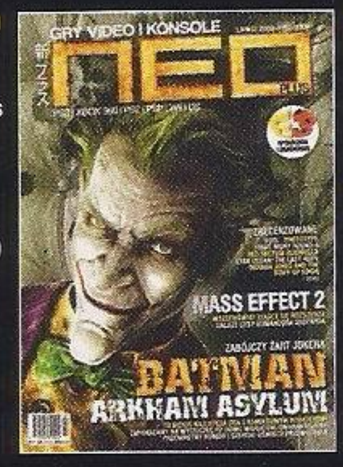
NEO PLUS 120 marzec 09
SPECJAŁ: Dante's Inferno, Sabouteur, God of War III, Just Cause 2, Batman: Arkham Asylum, Fight Night Round 4
RECENZJE: Resident Evil 5, Patapon 2, Ninja Blade, Race Pro, Halo Wars, Tom Clancy's H.A.W.X, Eternal Sonata, 50 Cent: Blood on the Sand, X-Blades, Flower, Star Ocean: The Second Evolution, Legend of Spyro: Dawn of Dragon

NEO PLUS 121 kwiecień 09
SPECJAŁY: Bioshock 2 pierwsze spojrzenie, Army of Two: The 40th Day, Battlefield: Bad Company 2
RECENZJE: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Wanted: Weapons of Fate, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Guitar Hero Metallica, Resistance Retribution, Suikoden Tierkreis, Wheelman, WWE Legends of Wrestlemania



NEO PLUS 122 maj 09
SPECJAŁ: Assassin'S Creed 2 – pierwsze informacje, gramy w japońskie demo Final Fantasy XIII, nowe info o Mafia 2, Już grane: Prototype, inFamous, Red Faction Guerrilla
RECENZJE: X-Men Origins: Wolverine, Watchmen, Monsters vs. Aliens, Mytrian Wars, Phantasy Star Portable, Puzzle Quest Galaxtric i inne

NEO PLUS 123 czerwiec 09
SPECJAŁY: Call of Duty: Modern Warfare 2, multiplayer w Bioshock 2, Aliens vs. Predator, Blur, Activision i Electronic Arts pre-E3 raport
RECENZJE: inFamous, Virtua Tennis 2009, UFC 2009 Undisputed, Ghostbusters: The Video Gane, Terminator: Salvation, Damnation, Sacred 2: Fallen Angel, Velvet Assassin, Bionic Commando i inne!

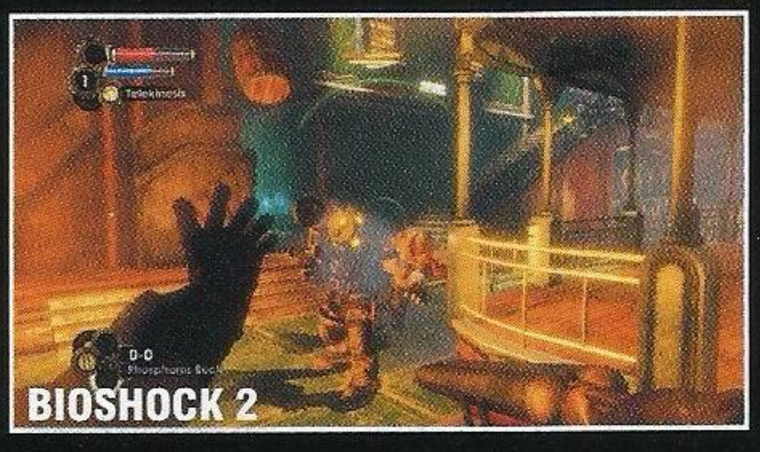


NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508–651–646 w poniedziałki w godzinach 12-15

NEOgo.pl

w styczniu na NEOgo.pl premierowe materiały z



oraz codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Napływ listów od Was jest ostatnimi czasy mocno sinusoidalny – po miesiącu chudym przychodzi zazwyczaj pokaźna fala korespondencji. Mam nadzieję, że po wigilijnym obżarstwie i sylwestrowym zdziczeniu z nowymi siłami zasiądziecie przekuwać myśli w e-maile. Tymczasem zaś zapraszam pod jemio... Znaczy się, do lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

Cześć NEO, chyba dobrze trafiłem? Gram w Silenta 5 i mam problem z odpowiednim ułożeniem pięciu płatów w kościele: KNEELING, CANDLE, CHALICE, SWORD, TREE. Możecie mi podać kolejność licząc od góry w prawo? Gram już drugi dzień po pracy i stoję w miejscu, help me! Pozdrawiam całą redakcję, wasz wierny czytelnik, Damian z Bytomia. Hej.

Cześć Damian, całkiem nieźle trafiłeś. Sword, tree, candle, chalice, kneeling. Hej.

Dlaczego nie dajecie już 'PC', przy tych recenzowanych grach, które wyjdą także na PieC? Kiedyś to występowało...

Huh... Bo... Jesteśmy... Pismem... Konsolowym? Przyznam jednak, że jakoś nie zwróciłem na to uwagi ostatnimi czasy. Dla mnie to nie problem dopisać te dwie literki przy co poniektórych recenzjach, inna sprawa, że czasem może to być nieco mylące. Weźmy takie Dragon Age – gra wyszła też na PC, ale recenzja z listopadowego numeru nijak się do owej wersji nie odnosi. A tak mógłby założyć ktoś, kto ujrzałby w ramce tę platformę.

Ciśnienie. To słowo i ten stan towarzyszy mi od... Kilku lat! Tyle tylko, że ostatnio jest coraz większe. Musicie ciągle przypominać o tym, że GT5 ma przesuniętą premierę? W każdym numerze przypominacie o tym bóstwie. Ludzie kochani, to tak, jakby Wam ktoś ciągle przypominał o seksbombie, która Was zrobiła w konia. Litości :) pozdrawiam. Śmietan

Nie łam się, może i zrobiła Cię w konia, ale wiadomo, że kiedyś wróci. Możliwe, że kiedy będzie już stara, brzydka i w ogóle nie będziesz zainteresowany, ale jednak....

Cześć, mam pytanie, jak wkładam płytę do mojej PS2 to na ekranie pojawia się napis „the disc could not be read". Czy to oznacza wadliwą płytę? Co można zrobić, żeby gra działała?

Wadliwa płyta albo laser, jak mniemam. Łatwo to sprawdzić odpalając dowolną inną płytę – jeśli rezultat będzie taki sam, pozostaje oddać konsolę do serwisu. Nota bene: ja broń Boże niczego nie insynuuję, ale czy ta płyta, to aby nie uwalany markerem DVD-R? Bo jeśli tak, to rozwiązaniem jest wizyta w sklepie i kupno oryginalnej gry.

Witam. Mam pytanie o Huxley. Podobno ma niedługo wyjść na X360 i PC. Kiedy ma być premiera i czy to prawda, że użytkownicy PC i X będą mogli grać razem? Pozdro!

Ano coś właśnie nie może się ukazać, a ostatnie beta-testy skończyły się bodaj w sierpniu. Obecnie premiera zapowiadana jest raczej mgliście na 2010 rok. Co do wspólnego grania pecetowców i konsolarzy – takie były początkowe założenia, ale parę miesięcy temu twórcy zaczęli nieśmiało się z nich wycofywać.

PERŁY PRZED GRACZY?

Hej Doktorze.

▶ Witam szanownego pacjenta.

Trochę zdziwił mnie fakt, że w poprzednim numerze, a jednocześnie tym, który właśnie czytam, nie było (czy też nie ma) żadnego listu traktującego o Video Games Live.

▶ W zeszłym to jeszcze pół biedy – wszak koncert odbył się na parę dni przed oddaniem numeru do druku. Gorzej, że w tym miesiącu też jesteś niczym ten samotny biały żagiel.

Aby czym prędzej wypełnić tę lukę, chciałbym sam odnieść się do tego ciekawego wydarzenia. Gdy dowiedziałem się, że koncerty VGL odbędą się w Polsce, zrobiłem to samo, co dowiedziawszy się o koncercie Celine Dion.

▶ No wiesz, może nie przy ludziach...

Od razu pobiegłem po bilety.

▶ Aaaaaaa... No jasne.

Niezwykle cenię muzykę z gier, o czym już wspominałem w małym felietonie, jeszcze za czasów Neona. Dlatego możliwość usłyszenia na żywo utworów z takich gier, jak Zelda, God of War, czy Shadow of the Collosus, była niezwykle zachęcająca. Niestety, muzyki z tej ostatniej gry nie uświadczyłem. Może za rok. Tak czy inaczej, jak wspomniałeś w swoim tekście o koncercie, był on bardzo udany i pod względem muzycznym sycący. Ale nie wszystko mi w tym wydarzeniu zagrało. Nie mówię nawet o „wydarzeniu specjalnym", które miało poprzedzać koncert, a które ograniczało się do konkursu Guitar Hero i picia kawy. Przynajmniej miałem sporo czasu, aby spokojnie poobserwować ludzi, którzy na ten koncert przybyli. Nie spodobało mi się to, co zobaczyłem. Zobaczyłem stereotypowy obraz zaniedbanego gracza „nerda", zobaczyłem ludzi, którzy chyba pierwszy raz od dłuższego czasu wyszli z domu i nie zauważyli, że koszulka polo wpuszczona w biały dres nie jest odpowiednim strojem nawet na spacer z psem o północy.

▶ Ałć. Fanem golfów nie jestem, ale fakt, że zdarzało mi się wyprowadzać psa na nocne spacery w tak oryginalnych zestawieniach odzieży, że nawet mój zwierzak trzymał się ode mnie w odległości parunastu metrów i udawał bezpańskiego.

Zobaczyłem dziwne zachowania świadczące o istniejącym, lub może nadchodzącym autyzmie oraz braku kontaktu z ludźmi. Kurcze, były nawet jakieś „hardcory" z DSami grające na podłodze w holu, gdzie wszyscy czekali na koncert. Wspominając o VGL, w którymś z poprzednich numerów, napisałeś „ubierzcie się ładnie".

▶ Ja to napisałem? Moja skleroza i ogólna erozja umysłowa postępują szybciej niż myślałem.

No cóż, najwyraźniej czytelnicy NEO+ nie wzięli sobie tego do serca. Jako osoba, która od wielu lat i wielu generacji konsol mocno związana jest z grami, poczułem rozczarowanie i trochę wstyd. Żeby jednak nie było, że po wyglądzie, za dużym płaszczu i dziwnym zachowaniu okrutnie oceniam ludzi.

▶ Doceniam to stary, naprawdę. Wiesz, to płaszcz po dziadku był...

Pewnie bym to wszystko szybko zapomniał, gdyby podczas samego koncertu było lepiej. Nie było. Wiem, że sam prowadzący zachęcał do żywiołowego okazywania emocji, ale mimo wszystko jest to koncert, jest orkiestra, chór i dyrygent, a muzyka zajmować powinna pierwsze miejsce. Jednak co chwila, gdy na ekranie pojawiało się coś nowego, publika wrzeszczała, co z tego, że w tle brzmiał piękny chór, co z tego, że była piękna partia smyczkowa. Czy tak trudno poczekać z brawami i okrzykami, aż dyrygent zakończy utwór i się odwróci?

▶ No dobra, to teraz chwilowo pełna powaga, na Belenosa. Z jednej strony rozumiem poniekąd Twoje zniesmaczenie, z drugiej jednak – taką, a nie inną formę koncertu, włącznie z nieprzestrzeganiem klasycznych zasad dotyczących ubioru i zachowania, zaproponowali sami organizatorzy. Co więcej – wyglądali raczej na zadowolonych z tyleż entuzjastycznego, co spontanicznego zachowania publiki. Ryki i kwiki zagłuszające momentami instrumenty zrzuciłbym raczej na karb nienajlepszego (przynajmniej w pierwszej części koncertu) nagłośnienia. Wyraźnie było słychać, że ktoś próbował uzyskać brzmienie, jak na koncercie symfonicznym, a w tej sytuacji bardziej pasowałoby takie à la koncert rockowy. Dla pocieszenia dodam jeszcze, że w innych krajach (zwłaszcza w tych leżących np. w Ameryce Południowej) publiczność drze się jeszcze głośniej.

Tym bardziej, że momentów przerywnikowych, zabawnych i luźnych nie brakowało, żarty prowadzącego były naprawdę zabawne, zatem można było się wyśmiać i wykrzyczeć w innych chwilach. Wydaje mi się, że gracze nie są gotowi jeszcze na koncerty z udziałem orkiestry symfonicznej, co widać po ogóle ich prezencji na tej imprezie. Niestety – jak już niejednokrotnie się w życiu zorientowałem – stereotypy i przywary nie biorą się znikąd, a gracze, którzy często mają pretensje do innych, za to jak niekorzystnie są czasem postrzegani, powinni spojrzeć na siebie. Wiem, że nie są to miłe słowa odnośnie grupy, do której przecież sam należę, ale gdzie jak nie na kartki tego magazynu mam wylewać swe żale? Jest jednak coś co zapaliło mi światełko nadziei, że jednak nie jest tak źle. Najbardziej, w moim odczuciu, żywiołowo zostały przyjęte utwory z Warcrafta i Starcrafta, gry stricte PCtowe, zatem przyjmuję, że publiczność stanowili w większości PCtowcy, a gracze konsolowi to sympatyczni, kulturalni ludzie, którzy w przyszłym roku pokażą, jaką wartościową grupę stanowią. Tym optymistycznym akcentem pragnę zakończyć swój wywód i jak zwykle gorąco pozdrowić redakcję oraz czytelników, także tych, pomiędzy którymi 18 listopada siedziałem w hali Torwaru.

Jakub Tataj „Saruman"

Hehe, no i wszystko jasne. To wszystko sprawka tych przebrzydłych pecetowców. I masonów! Niestety, w Twoim rozumowaniu jest luka – żeby narobić trzody na koncercie gracze w Warcrafta i Starcrafta musieliby opuścić swoje cztery ściany. Prawdopodobne? Nie sąądzęęę.

E-TEMPORA, E-MORES...

Szczęść Boże!

▶ Łojezusicku!

Po raz drugi piszę z nadzieją, że moje słowa trafią do czyichś głów, bo wiem, że przed Twoje oczy, Doktorze, dotrą na pewno. Nie chcę brzmieć pretensjonalnie, ale od razu zaznaczam, że mój list będzie nader życzeniowy.

▶ Przyjmuję do wiadomości i zarazem zaznaczam, że moje odpowiedzi będą nader tendencyjne.

Tak mnie ostatnio naszło myślenie o kwestii e-dystrybucji. Chyba każdy czytelnik N+ nie raz już się głowił: „po co to komu?" albo „ciekawe, kiedy gry w obecnej postaci znikną ze sklepowych półek?". Nie da się ukryć, że sprawa jest intrygująca, niepokojąca, a na pewno należy do *signum temporis* (łac. znak czasów – przyp. red). Niech mój głos będzie kolejnym kamyczkiem na stosie dywagacji, bo jako gracz – a przede wszystkim kolekcjoner – daję sobie ku temu prawo. Sprawa nie jest prosta, gdyż z jednej strony uwielbiam widok kolorowych grzbietów pudełek na półkach, a kartridże są niczym niezniszczalne artefakty, przywiązuję ogromną wagę do posiadania wielu konsol (przede wszystkim jeśli chodzi o retro sprzęt), co przekłada się na moją awersję do procederu emulacji wszelkiej maści. Z drugiej zaś strony, jestem coraz bardziej wygodny i często łapię się na tym, że wolałbym mieć wszystkie gry na dysku (jeżeli chodzi o PS3). Wiadomo, każde rozwiązanie (masa gier na półkach/zbieractwo elektroniczne) ma swoje plusy i minusy. I jak tu znaleźć złoty środek?

▶ Pomijając już kwestie kolekcjonerskie – przyznam, że też poniekąd miłe sercu memu – mój główny zgryz z e-dystrybucją polega na tym, że daje producentom i sprzedawcom dużo

większe pole do robienia nas w bambuko. Pomijając już wałkowane sto razy, z przodu, z tyłu i po misjonarsku zagrywki w rodzaju kupnej zbroi dla konia, powoli zmienia nam się znaczenie sformułowania „kupić grę". Drobny przykład – ostatnio zdarzyło mi się nabyć limitowaną wersję Dragon Age zawierającą kod do zassania DLC. Na świstku z owym kodem widnieje informacja: Termin realizacji upływa 30 kwietnia 2010. Czyli de facto część kupionej przeze mnie gry ma termin przydatności do spożycia. To drobny, ale mimo wszystko niepokojący precedens. Jeden z wielu ostatnimi czasy.

Quot homines, tot sententiae, (łac. „Ilu ludzi, tyle opinii" – przyp. red.) dlatego ciężko wyrokować, ale sam widzę ogromne zalety e-dystrybucji w przynajmniej trzech sferach. Po pierwsze, konsole przenośne. Zabieranie w podróż konsolki z siatą kartridży/umd-ków (no, może przesadzam, w końcu robią fajne futerały na sprzęt i kilka gier, ale...) do wygodnych nie należy, dlatego odpalanie gier z poziomu „wbudowanej" pamięci jest dla mnie strzałem w 10. Na razie jest tylko jedna przeszkoda – ceny takich gier. Rozpowszechniane są bez „zbędnych" pudełek, a nawet nośników, i mimo to warte są dla wydawcy tyle, co produkt z półki. Tak, tak, o Tobie mowa, PlayStation Store. Nawet łaskawe obniżki cen, które i tak nie mogą konkurować z aukcjami internetowymi, nie rodzą nadziei na świetlaną przyszłość. I tu zaczyna się moje myślenie życzeniowe, żeby tak gry z PSS kosztowały max sześć dyszek. Ech, może kiedyś. Tymczasem szara rzeczywistość nadal każe traktować takie PSPgo jako gadżet dla forsiastych, bo chyba mało kto wyłoży prawie tysiąc złotych i dalej będzie „jechał" na minisach?

▶ Strzał w dziesiątkę. Zauważ przy okazji, że zakupionej w formie downloadu gry raczej nie odsprzedasz – co na pewno jest szalenie na rękę jej producentowi i dystrybutorowi, ale nam – jako klientom poruszającym się na (podobno) wolnym rynku – nie robi dobrze.

Po drugie, e-dystrybucja to świetna sprawa dla starych tytułów. Nintendo z Wii przoduje w tej materii, bo mimo że posiadam jakieś tam SNESy, Dreamcasta czy N64, to raduję się na samą myśl, że mogę zagrać za relatywnie małe pieniądze w gry z NeoGeo czy inne „automatówki"! Bez kombinowania z emulatorami (a fe!). Podobnie Sony, które oferuje na PSS różne starocie z „szaraka". Ale są i minusy w postaci Wielkich Nieobecnych. Bo jakoś Metal Geara na Wii nie widzę, już nie wspominając o zaległościach polskiego Store'a w stosunku do sklepu amerykańskiego (gdzie mają Suikodeny, Wild Armsy, FFTactics i jeszcze przynajmniej kilkanaście innych wartościowych gier, których u nas nie widać). Ale to znowu daje o sobie znać moje myślenie życzeniowe.
No i po trzecie – DLC. Ale o tym już każdy wie i trudno sobie dziś wyobrazić, żeby jakaś większa lub mniejsza gra nie dostała dodatkowych map/ciuchów/postaci w formie elektronicznej.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Cześć. Wiadomo coś o kontynuacji Black? Chciałbym zobaczyć co autorzy tej zajebistej strzelanki wycisnęliby z obecnych konsol. Pamiętam, jak podczas pykania w Black na PS2 co chwilę opadała mi kopara ;-) Pozdro. MUGEN

Autorzy tej zajefajnej (powiedzmy) strzelanki wycisnęli z obecnych konsol choćby Burnout Paradise, a obecnie cisną nowego Need for Speed. Tak więc na razie Twoja kopara może spać spokojnie.

↘ Help me please!!! Przeszedłem Daxtera na PSP i zbieram orby teraz, ale nie wiem gdzie jest jeszcze jeden w City Streets. Mam 44/45. Byłbym bardzo wdzięczny.

Ech. Żebyśmy tylko wiedzieli którego Ci brakuje… A tak pozostaje tylko odesłać Cię na na gamefaqs.com i zaproponować skorzystanie z wyszukiwarki gier.

↘ Witam N+crew! Fantest sugerowany przez DrMaxa niestety nie pomógł. Mojej PS3 nadal zdarza się głośno działać. W czym rzecz? Krill

Tak to bywa z pomocą techniczną na odległość. Cóż mogę Ci jeszcze poradzić… Upewnij się raz jeszcze, że konsola stoi na twardym podłożu (a nie np. perskim dywanie), nie jest otoczona zbędnymi klamotami i ma czym „oddychać". Jeśli to nie zadziała, chyba pozostaje tylko serwis.

↘ Cze. O nowym Painkillerze też napiszecie? Macie jakieś info o Wiedźminie 2? Albo Hitmanie 5? Może facet w garniaczku wyjdzie na PS3? Pozdro ;)

O nowym PK zapewne napiszemy w tym roku, bo ma zawitać na X360. Inna sprawa, że chyba nie bardzo jest na co czekać – wersja PC to ponoć niezła kiła (z którą zresztą People Can Fly nie mieli nic wspólnego). Więcej info o drugim Geralcie powinno pojawić się już niedługo, podobnie o nowym Łysielcu – w końcu obaj mają zacząć mordować w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy.

↘ Chłopaki! Jaka różnica jest pomiędzy zwykłym a kolekcjonerskim wydaniem inFamous? I czy aby aktywować dodatki trzeba mieć dostęp do internetu (bo nie mam)? A, i czy sejw ze zwykłej wersji zadziała w tej specjalnej? Proszę o odpowiedź, pozdrawiam, Spider.

Kolekcjonerskie ma ładniejsze opakowanie, świstek z grafikami koncepcyjnymi (czy inne pocztówki) i kody pozwalające zassać dodatki z PSN. I tak, żeby je pobrać wypadałoby mieć dostęp do netu. Co do sejwa – nie widzę powodu, dla którego nie miałby działać.

↘ Czy Rainbow Six Vegas ukazał się na PS2? Pozdrawia Maksymilian.

Niestety nie. Pozdrawia Maksymilian.

↘ Jaką właściwie ocenę otrzymała gra Fieldrunners? Bo chyba nie /10?

Chcesz powiedzieć, że do Twojego egzemplarza enplusa nie były dołączone specjalne okulary termowizyjne pozwalające ujrzeć niewidzialne oceny? Natychmiast leć ochrzanić kioskarza! Ekhem, no dobra, cyferki zeżarł niecny chochlik drukarski – zainteresowanych niniejszym przepraszamy i podajemy ocenę: !@/10. Powtarzam: ^./14. Shit, bez żartów, koleś. 8.5/10

↘ Elo. Polecicie grę na Xbox 360 od 16 lat. Pozdro, nick

Polecimy? Doc Brown, to Ty? No dobra, jako że z predestynacją lepiej nie zadzierać: Tekken 6. Może być?

↘ Czy, i jeśli tak, to kiedy ukaże się Resident Evil na PSP? Dzięki za odpowiedź. Loki.

Owszem, prawdopodobnie w tym roku i ponoć nawet nie będzie konwersją starocia, tylko zupełnie nowym tytułem.

↘ Hej mam problem z Assassinem 2. Przeniosło mnie do Akry i nie wiem, co mam zrobić. Męczę się dwa dni. Proszę o pomoc.

Mac: Misja-wizja w Akkce? Podążaj za swym celem aż na szczyt wieży. W razie problemów użyj Eagle Vision. Na wieżę możesz wspiąć się po balkonie z wystającą belką – stań pod jej końcem i wduś R1/RB i dociśnij X/A (lub wbiegnij na ścianę i wychyl gałkę w kierunku belki i wciśnij X/A)

↘ Witam. Mam zamiar kupić elcedeka Philips 32PFL5604H specjalnie pod X360. Czy to dobry wybór? Dzięki za ewentualną odpowiedź.

Parametry i design imponujące. Nie zawiedziesz się, ale jeżeli masz zamiar grać z odległości większej niż 1.5m, polecalibyśmy coś większego – przynajmniej 40 cali przekątnej, a wtedy to już plazmę. Panasonica na przykład.

To chyba tyle. Może dałem do myślenia, bo starałem się unikać truizmów, choć zakładam, że mogło mi się to nie udać.
W sumie to się teraz zastanawiam, czy nie lepiej byłoby napisać do św. Mikołaja, bo niedługo zaczyna się jego nocna zmiana i może On by coś zaradził na te ceny i brak MSX-owych Metal Gearów na Virtual Console. Jak znajdę maila na Biegun, to napiszę. Ech, kolejny znak czasów...
guzik

▶ 18.12.2009
Drogi [guzik].
To jest automatycznie generowana wiadomość elektroniczna od santa@hohoho.np
Dziękujemy za Twój list, spełnienie Twoich życzeń jest dla nas priorytetem.
Obecnie wszystkie nasze elfy są zajęte, ale kiedy tylko będzie to możliwe, konsultant skontaktuje się z Tobą.
Chcielibyśmy skorzystać z okazji, żeby zwrócić Twoją uwagę na nasze wyjątkowe świąteczne pakiety „Pokój ludziom dobrej woli" oraz „Dobry karp to martwy karp", a także bogaty wybór zbroi dla reniferów. Dostępne już teraz poprzez naszą sieć e-dystrybucji. Oferta wygasa z dniem 25.12.2009.
Z poważaniem,
Mikołaj Ś.
marketing director (Poland)
Santa Claus Entertainment Europe

ŚWIĄTECZNE ZAKUPY

Jo! Jo! szalony doktorku!

▶ BUAHAHAHAAHHAAHA!
...
Jo!.

Zastanawiam się nad grą na wigilię. Nie mogę się zdecydować: Dragon Age czy Assassin's Creed 2? Co na to powiesz?

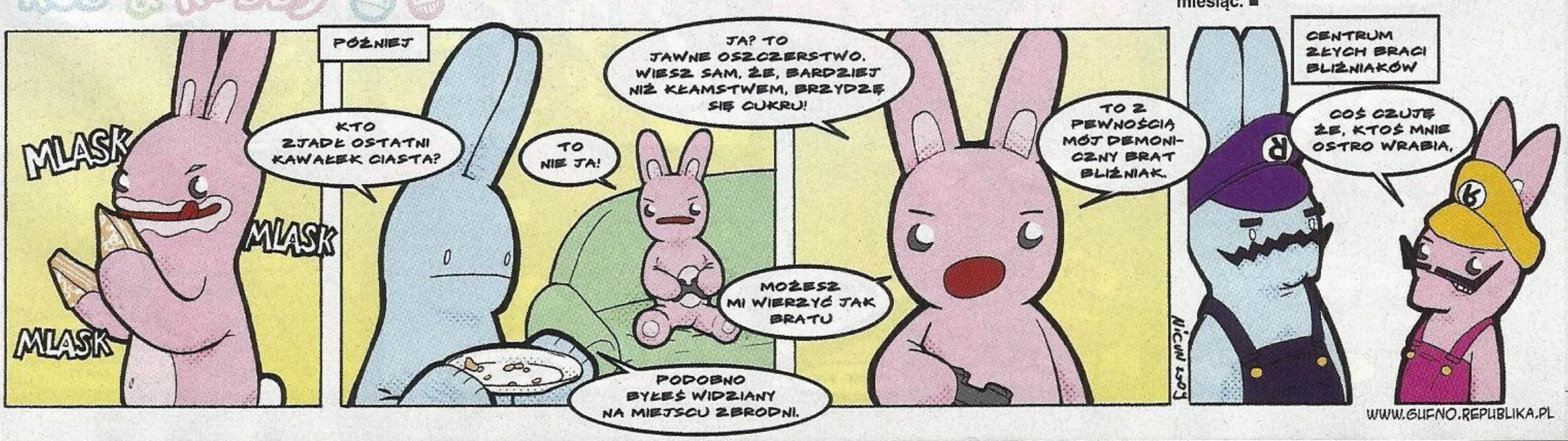
▶ Powiem, że obie są świetne, obie są długie (choć Dragon Age dłuższe) i którąkolwiek wybrałeś, wybrałeś dobrze. Nawet jeżeli rzucałeś monetą. Mam nadzieję, że rodzina się nie obraziła, gdy zamiast do kolacji i wspólnego wycia kolęd, zasiadłeś do grania?

Oprócz tego masz w głowie jakieś fajne rpg na X360? Czy warto kupić Obliviona?

▶ Jeśli jeszcze raz ktoś mnie spyta czy warto kupić Obliviona, to sporządzę sobie koszulkę z napisem: „Tak, jeśli lubisz duże RPGi z rozległym światem i masz gdzieś fabułę i dialogi". Z fajnych rpg kołaczą mi się we łbie choćby Fallout 3 i Mass Effect (dwójka już lada moment, niach niach).

Dzięki za odpowiedź i mam w domu więcej gier od ciebie (pewnie jakieś 1400).

▶ Ach taaak? No to ja mam… Eeee… Miliard! I tyleż samo listów od Was życzę sobie do następnego wydania FAQ. Czytelnikom zaś życzę świeżego napływu weny w tym Nowym Roku. No i jak zwykle… Do przeczytania za miesiąc. ■



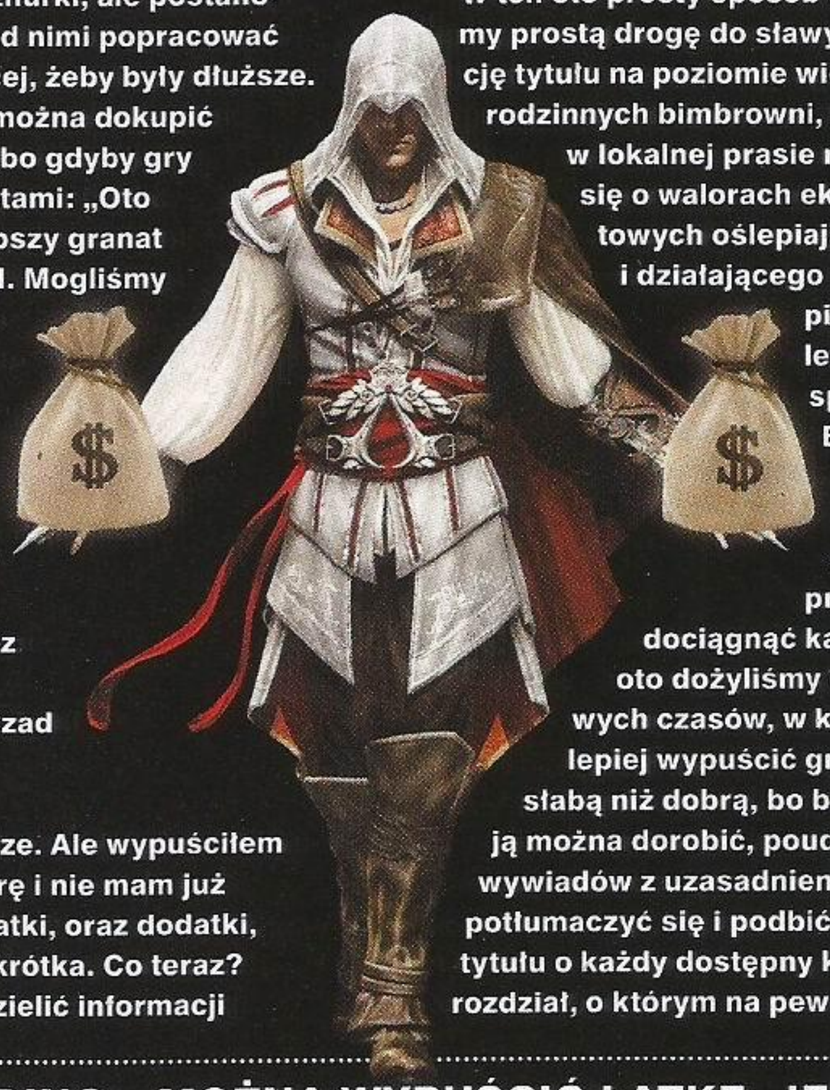
O GRANATACH, KONTENTACH I NIEKONTENTYCH I O TYM DLACZEGO JESTEŚMY UŁOMNI I TO BARDZO ŹLE

Kurna... Świat to jest jednak źle urządzony

Przeglądając ostatnio demka gier, bo się złożyło, że można possać parę fajnych rzeczy z netu, poczytałem też zapowiedzi i recenzje zapowiedzi i komentarze do recenzji i w ogóle się zagłębiłem w środowisko bezdusznych, nadętych pseudointelektualnych krytykantów, którzy zamiast kupować gry i stawiać je na półkę, próbują w nie grać. To jest jawny skandal. Ktoś się męczy, tworzy grę godzinami, tygodniami, miesiącami, latami, w brudzie i trudzie, a banda krypto specjalistów czyści mu odbytnicę swoimi komentarzami z rynsztoka. Pfuj!

Ja rozumiem, że idealny świat wyglądać może tak. Siadam sobie w firmie, która ma zamiar zarobić pieniądze na jakimś produkcie i wymyślam grę. Siedzimy sobie i dobrze się bawimy. Wypuszczamy tytuł i piszemy, że będzie: bez błędów, z multiplayerem, z acziwmentami, najnowocześniejszy, wysysający z procesora konsoli soki do dna, rozwalający telewizor i gały, a wreszcie grywalny do końca życia w napięciu i satysfakcji. Czyli taki, jak sobie wymarzyliśmy. Właściwie więc w zapowiedziach nie piszę o tym, jaki tytuł będzie, tylko jaki sobie wymarzyłem. Tym się różni recenzja od zapowiedzi. No i dobra. Dalej ta gra już jest i nie rozumiem... Czy rynek konsol nie jest jak paraolimpiada? Nie powinni się gracze cieszyć, że w ogóle spróbowaliśmy zrobić grę? Nie powinni się cieszyć ludzie z tego, że w ogóle wyszła gra z fetysz-lalą z pistoletami na butach? Albo o kolesiu, który skacze po dachach w Wenecji? Albo, że w ogóle mają na co wydać pieniądze? Jest gra i wystarczy. Ale nie. Teraz okazało się, że skoro nowa generacja konsol jest właściwie także dekoderem sygnału internetowego producenta, to można grę wypuścić jakąkolwiek. Jeśli będzie za długi loading – można wypuścić łatkę. Jeśli gdzieś się wiesza, można dopuścić łatkę. Jeśli za mało jest gry w grze – można doprodukować contentu. Co z tego, że trzeba będzie zapłacić. A Pan od ACII wręcz powiedział, że on by chciał, żeby gra była lepsza i dlatego zrobili mniej tej gry. Bo widzieli, że nie zdążą i nie zdążyli, ale za to gra jest super. Kurde. Powinien co najmniej dostać święcenia proboszcza! Gdybym miał obciąć trzy rozdziały i zrobić z nich odpłatną ciągutkę z sieci, żeby dorobić w okresie, w którym nie miałbym na czym dorobić (bo zrobienie kolejnej gry, to jednak parę miesięcy, a dzieci żrą i trzeba rachunki popłacić), to bym oczywiście się na to nie zdecydował. Bo po co dorobić? Oczywiście, że to obrzydliwe! Aaaaale... Gdybym mógł wypuścić lepszą grę szybciej, to zapewne podpisałbym aneks do umowy. Może to jest w ogóle dobry sposób? Wypuścić demo za darmo, a resztę, jako doklejki odpłatnie ssane z sieci. PSPgo działa, iPod działa, a tam się przecież głównie dosysa. I teraz zamiast jednej mega premii do pensji po premierze, mam kabonkę przez cały rok, bo co miesiąc wypuszczam: Wenecja II, Paryż, Dakar, Jerozolima – Powrót, Strój wiewiórki i Las Sherwood. Tak można bez końca. To brzmi jak plan, prawda?

Kjell Nordstrom powiedział tak: „Gdyby na przykład transport lotniczy rozwijał się tak szybko, jak informatyka, podróż między kontynentami trwałaby sekundę i kosztowała centa. Ale samoloty spadałyby raz na tydzień". Gdyby gry były na przykład spadochronami, pan od ACII powiedziałby: „Zrobiliśmy czaszę. Mogliśmy zrobić gorszą czaszę i sznurki, ale postanowiliśmy nad nimi popracować nieco więcej, żeby były dłuższe. Będzie je można dokupić potem". Albo gdyby gry były granatami: „Oto jeszcze lepszy granat Rozpierd II. Mogliśmy zrobić go z zawleczką, ale gorzej by wybuchał. Zawleczkę będzie można kupić przez Internet potem.". Czad pomysł!



No, dobrze. Ale wypuściłem tę swoją grę i nie mam już czasu na łatki, oraz dodatki, a gra jest krótka. Co teraz? Należy udzielić informacji dodatkowych po premierze pod ogólnie pojętym hasłem: „dlaczego gra jest ułomna i nic z tym nie mogłem zrobić?". Bo czasu mało, bo dyrektor zły, bo rynek, bo Gwiazdka, bo kanarek mi zdechł i długo płakałem. Albo inny wywiad: „Dlaczego gra jest ułomna, ale to dobrze?" Bo lepsza jest inna, bo innych trzeba kochać, bo strzelanie do cywilów na lotnisku jest integralną częścią gry i bez niej w ogóle o nic by w grze nie chodziło, a jak nie łapiecie, to idźcie jeszcze raz na religię, etykę czy na czym to ciągle zgłaszaliście nieprzygotowania, kretyni.

W ten oto prosty sposób uzyskujemy prostą drogę do sławy. Produkcję tytułu na poziomie wioskowych rodzinnych bimbrowni, które w lokalnej prasie rozpisują się o walorach eksportowych oślepiającego i działającego na ciąże pięć pokoleń w przód specyfiku. Bo wszystko można poprawić, a jeszcze przy tym dociągnąć kasy. Tak oto dożyliśmy ciekawych czasów, w których lepiej wypuścić grę słabą niż dobrą, bo będzie ją można dorobić, poudzielać wywiadów z uzasadnieniami, potłumaczyć się i podbić famę tytułu o każdy dostępny kolejny rozdział, o którym na pewno media napiszą. Bardzo to jest mało w porządku. A jeśli się komuś nie podobał felieton, poprawione akapity za dodatkową opłatą będzie można dociągnąć z sieci. W przyszłym numerze napiszę dlaczego słabo mi poszło i nie była to moja wina. A tym czasem spóźnione Szczęśliwego Nowego Roku. Może w tym dorobią prawnie powtórkę miesięcy, które mieliśmy w 2009 zupełnie spaprane.

//Grabarz

JEŚLI BĘDZIE ZA DŁUGI LOADING – MOŻNA WYPUŚCIĆ ŁATKĘ. JEŚLI GRA GDZIEŚ SIĘ WIESZA, MOŻNA DOPUŚCIĆ ŁATKĘ. JEŚLI ZA MAŁO JEST GRY W GRZE – MOŻNA DOPRODUKOWAĆ CONTENTU. CO Z TEGO, ŻE TRZEBA BĘDZIE ZAPŁACIĆ

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2010

NAJWIĘKSZY NA ŚWIECIE GROWY TURNIEJ PIŁKARSKI

ZAGRAJ W EA SPORTS™ FIFA10 NA PLAYSTATION®3

REPREZENTUJ POLSKĘ W WIELKIM FINALE W BARCELONIE

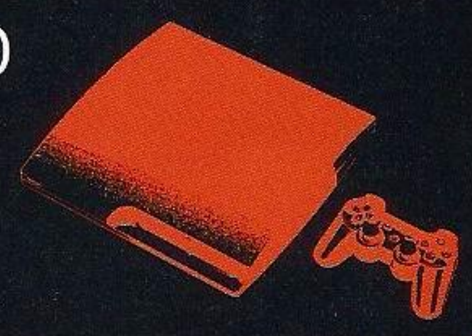
WYGRAJ 20 000 DOLARÓW

ZOBACZ MECZ LEGIA WARSZAWA vs. DRUŻYNA GWIAZD

PRZYJDŹ Z CAŁĄ RODZINĄ

PLAY YOUR PART

ARENA URSYNÓW, 6 lutego 2010
UL. Pileckiego 122, stacja metra Imielin
start: 8:00, WSTĘP WOLNY!



WWW.FIFA.COM/FIWC

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP

EA SPORTS | PlayStation.

PRESENTING PARTNERS

© 2004 FIFA TM

EA SPORTS

PS3 PlayStation.3

PARTNERZY FIFA

adidas VISA SONY make.believe

PARTNERZY MEDIALNI

radio eska onet.pl

eu.playstation.com
godofwargame.com

Blu-ray Disc

18
www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GOD OF WAR III

GOD OF WAR®III: ULTIMATE TRILOGY EDITION

PRE-ORDER

TYLKO W empiku

I NA empik.com

PREMIERA: MARZEC 2010

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe